3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.90

专题企划

掌机周边漫谈

特快专递

CLANNAD [PSP]
秋之回忆 [PSP]
秋之回忆2nd [PSP]
13岁的Hello Work DS [NDS]
世界因我而转 [NDS]
乐高印第安纳琼斯 最初的冒险 [NDS]

攻略透解

DS山村美纱悬疑作品 [NDS]
前线任务2089 疯狂边境 [NDS]
乐高印第安纳琼斯 最初的冒险 [PSP]

研究中心

瓦尔哈拉骑士2 [PSP]
无限边境 超级机器人大战OG传说 [NDS]

口袋光环

《洛克人ZERO3》
极速通关影像（上）

《游戏机实用技术》十周年纪念系列丛书第二弹！

游戏小说十年

订购看这里！

网购地址 http://asp.levelup.cn/book/

淘宝地址 http://shop33788833.taobao.com/

邮购地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社，邮编730000







已上市

全国各地报刊亭均有销售

十年经典，一套收藏！

全书精选了1998年至2007年十年间剧情最为精彩的29款游戏撰写小说，包括6款《最终幻想》、3款《潜龙谍影》、2款《生化危机》、3款《传说》，深受读者好评。

原创内容，精心策划！

全书另附“游戏经典名场面回顾”与十年游戏剧情盘点两大独家原创内容，对于29款作品之外的精彩作品亦做了系统而全面的回顾。收藏本书，见证十年剧情风云。

内容充实，诚意奉献！

全书共四册（32开），采用硬盒封装，便于玩家收藏与馈赠。每册224页，四册接近900页，文字量超过100万！随书还附赠十年精选CD，整套定价42元。

●注：本书将以申通快递方式发出，请邮购读者务必留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到的地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

●如有疑问，请发Email至：ad@ucg.com.cn 或致电：0931－8659190 8668378

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

新版 PSP-2000主机 1名





NDSL主机 1名

一等奖

EZ5-烧录卡 2名



M3DSR烧录卡 2名



SC DS 烧录卡 2名



二等奖

黑角天籁"二重奏"耳机 BH-MUL03004 2名



SC-SD 震动版烧录卡 2名



SC-miniSD 烧录卡 1名



北通新版PSP微型线控耳机 BTP-6235 2名



三等奖

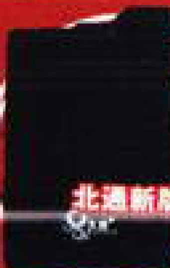
北通新版PSP保护胶套 BTP-6224 1名



北通新版PSP保护膜 BTP-6221 1名



北通新版PSP电池组 BTP-6266 1名



黑角NDSL时尚皮包 BH-DSL09207 1名

黑角NDSL记忆棉包 BH-DSL09212 1



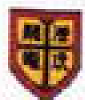
黑角新版PSP保护双雄 BH-PSP02610 1名



参与方式： 只要在2008年7月8日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中173页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第92辑上公布，敬请关注。

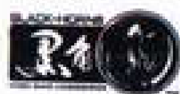
本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注



INDIANA JONES THE ORIGINAL ADVENTURES

PSP 攻略透解

乐高印第安纳琼斯 最初的冒险

带你体验3次精彩的夺宝之旅！

全面系统介绍
详细流程攻略
全隐藏要素解说

P120



P56 专题企划

漫谈历代掌机周边



用历代掌机周边
带你回顾掌机简史

DS山村美紗サスペンス
舞妓小菊·記者キャサリン·葬儀屋石原明子
古都に舞う花三輪
京都殺人事件ファイル



P106

NDS

攻略透解

DS山村美纱悬疑作品 舞妓小菊
记者凯瑟琳 葬礼师石原明子
飞舞在古都的三朵花 京都杀人事件簿

再次挑战日本知名推理作家的难题

全剧本剧情解析
推理步骤详细披露

掌机王SP 目录



VOL.90

本辑责编：马俊
美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料由 levelup.cn 网站友情提供

事件 EVENT

受瞩目新作悉数亮相，SE 对外活动“DK Σ 3713”8 月召开

Square Enix于2008年6月11日正式对外公布，将于今年8月2日以及3日召开一场名为“DK Σ 3713”的活动。据SE官方透露的消息，本次活动上将展出包括PS3平台超受瞩目的次世代看家作品《最终幻想XIII》（发售日未定）以及很早以前就公布、作为“《最终幻想》系列”20周年纪念作品群一员却迟迟不肯发售的PSP平台乱斗游戏《异说 最终幻想》（预定2008年发售）的新情报以及新的影像。此外，之前高调公布的掌机平台“《王国之心》系列”的几部新作也会亮相此次活动。如此一来，玩家们就可以在东京游戏展之前看到《最终幻想XIII》等大作的新影像了。具体参展作品如下：

Fabula Nova Crystallis 最终幻想 XIII 系列	
作品	平台
最终幻想 XIII	PS3
最终幻想 Versus XIII	PS3
最终幻想 Agito XIII	手机

《王国之心》系列	
作品	平台
王国之心 代码	手机
王国之心 358/2 天	NDS
王国之心 梦中诞生	PSP

其他作品	
作品	平台
异说 最终幻想	PSP
寄生前夜 第三个生日	手机
西格玛倍音	NDS
最终幻想 VII 再临之子 完全版	蓝光影碟

SQUARE ENIX Presents
DKΣ3713
Private Party 2008

消息公布后在玩家们之间引起了不小的轰动，如此多的大作即将集体展示于众，激动一下也是难免的。而对于此次活动的“DK Σ 3713”这个奇怪命名，官方也给出了非常合理的解释。D代表《异说 最终幻想》，K代表“《王国之心》系列”、Σ代表SE即将于NDS平台推出的新作《西格玛倍音》、3则是久违的“《寄生前夜》系列”新作《第三个生日》、7代表的就是《最终幻想VII 再临之子 完全版》、13不用说则是万众期待的《最终幻想XIII》了。让我们共同期待8月早点到来吧。





硬件 HARDWARE

金属蓝版PSP公布，新颜色主机套装7月发售



SCE日本方面日前对外公布，PSP家族将再添新成员，这名“新成员”指的就是即将于2008年7月17日发售、有着深沉光泽的金属蓝版PSP-2000了。

按照惯例，金属蓝版PSP依旧有豪华版推出，而此次新颜色主机的豪华版不仅包括之前的标准配置：PSP主机、电源线、电池、32MB记忆棒、棉套、挂绳，还另外附加了一条对应高清影像输出的PSP-2000专用D端子输出线。而除了豪华版外，SCE还特别为这款新颜色主机量身定做了一款“金属蓝PSP 1SEG套装”，套装中将同捆附带1SEG数字调协器（日本地上数字放送促进会推行的一种对应手机、掌机等便携移动设备的数字传输服务）和1GB记忆棒，相比豪华版，“金属蓝PSP 1SEG套装”还多出了一款专用的支架，棉套也换成了与主机颜色相配的蓝色收纳包。

官方表示，金属蓝版PSP的豪华版售价为23800日元，而“金属蓝PSP 1SEG套装”的售价则为29800日元。



事件 EVENT

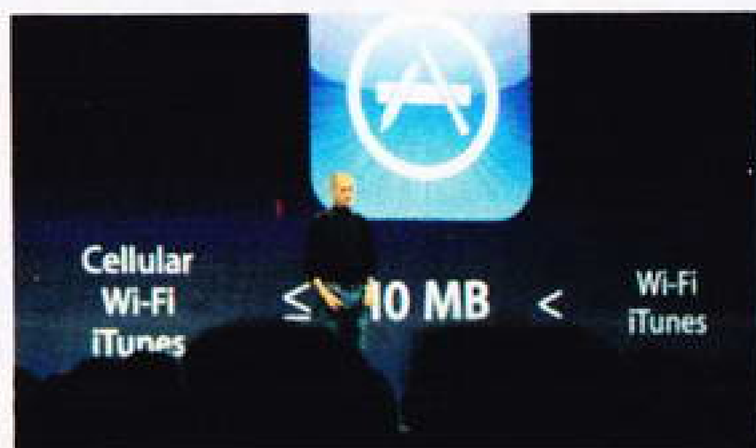
苹果推出iPhone游戏下载平台App Store，《超级猴球》首发助阵

苹果公司在日前于旧金山召开的全球开发者会议（Worldwide Developer's Conference）上正式宣布，对应iPhone的专门游戏下载平台App Store将从今年7月起正式上线。

App Store游戏下载平台将是接下来iPhone 2.0版固件升级的一个组成部分，据悉，新固件发布后，iPhone用户可以免费下载，但iTouch用户则必须为此交纳10美元。如果你是iPhone或iTouch的用户，那么这次固件升级绝对意义重大，因为在这以后，你将可以通过下载玩到世嘉公司著名的《超级猴球》iPhone版以及《吃豆人》等许多专门为iPhone定制的游戏。对于那些小于10MB的游戏，可以通过移动网络直接下载，大于这个容量的则要借助Wi-Fi。

苹果官方称，所有第三方定制游戏的费用都由开发商自行决定，10美元看起来是一个比较可信的价位，但不论第三方定价高低，苹果都会从中提取约3成的利润。当然，如果开发商宣布游戏免费，那么苹果也不会再额外向用户收钱，只是这种情况发生的概率不高而已。

在此之前曾经传出过苹果公司有意借助新产品iPhone进军游戏界的传言，如今App Store的推出使这个传言看起来有往事实发展的苗头，关注此事的玩家可留意我们的后续报道。





一刀两断！板垣伴信与老东家Tecmo闹翻



以“《忍者龙剑传》系列”以及“《死或生》系列”总制作人身分闻名于游戏界的Tecmo公司游戏制作人板垣伴信日前一纸诉状将自己就职了16年的老东家Tecmo告上了法庭，在业界引起轩然大波。

据悉，板垣伴信在自己主力开发制作的《忍者龙剑传II》发售当日（2008年6月3日）向各大媒体发了一封声明，宣布自己已提交辞呈，将于7月1日离开Tecmo，同时因为《死或生4》的制作奖金支付问题对Tecmo进行起诉。在声明中，坂垣伴信表示早在今年的5月14日便已就此问题向东京地方法院提起诉讼，要求Tecmo支付制作《死或生4》的奖金1亿4800万日元。据板垣表示，在当初开发《死或生4》时Tecmo公司曾同意支付一笔奖金，但是当游戏制作完成后却并未兑现。Tecmo公司总裁安田善己对此还态度强硬地表示：“如果不满意不支付奖金的决定，可以选择离开或去起诉公司。”

隔日，Tecmo就Team Ninja负责人板垣伴信提出辞职并控告公司违约一事做出了回应。据Tecmo官方在声明中表示，板垣伴信所谓的“公司高层出尔反尔拒发奖金”以及“对其声誉进行诋毁”的说法纯属无中生有。

Tecmo方面称，对于公司内部的开发奖金及报酬评定一直都有相关的规章制度，每年都会针对所有项目的酬劳进行核算和发放，其中也包括《死或生4》及相关作品的开发项目。板垣伴信主张的所谓“特别奖金”并不包含在公司现行制度所涉及范畴之内，对于这部分奖金的内容公司从未核准通过，更没有做出过任何承诺，“拒发奖金”的说法没有依据。

Tecmo还强调，板垣伴信在事先没有任何通知的情况下单方面对公司提起诉讼，甚至在声明文中将包括Team Ninja小组在内的Tecmo公司众多社员耗费多年心血开发而成的游戏作品说成是自己的私有财产。对此行为公司表示十分遗憾，板垣伴信不顾大局单方面将事态扩大化，对公司的形象以及股东、社员和消费者的利益都造成了伤害。

此事一出，有不少玩家担心此次的变故会影响到“《忍者龙剑传》系列”以及“《死或生》系列”接下来的发展。对此Tecmo表示，Team Ninja小组以及《忍者龙剑传》和《死或生》这两个系列品牌不会因为此次意外事件而受到影响，事实上这两个系列作品已经有新的开发项目在进行之中。Team Ninja将秉承以往的一贯风格，继续坚持为玩家们献上优秀的作品和服务。





事件 EVENT

游戏市场萎缩波及从业者，LucasArts进行大裁员



游戏市场的逐年萎缩，已经导致了很多小游戏厂商破产关门，而甚至如雅达利这样的老厂也一度面临倒闭的危险，如今，又一家公司不得不做出裁员的决定。以制作“《星球大战》系列”游戏闻名的LucasArts日前对外宣布，公司将经历一次前所未有的大规模裁员，但官方发言人称公司的开发体系依然运转正常，游戏开发也不会受到影响。

根据来自LucasArts内部的消息，此次裁员中将有75～100名的员工离开公司，他们中的大部分来自产品服务部门（如QA），其中甚至还包括产品开发部副总裁Peter Hirschmann和《乐高星球大战》、《乐高印地安纳琼斯》等游戏的制作人Shawn Storc。据称，此次大规模裁员与前EA首席运营官Darrell Rodriguez上任接替Jim Ward担任LucasArts总裁这一重大人事变动有许多关联。另外，裁员还将波及到游戏开发部门，有许多美工和程序开发人员将在这次风波中难逃一劫。

尽管此次裁员将会导致开发部门的大量员工离开公司，但官方发言人坚称LucasArts的游戏开发项目不会受到任何影响，《星球大战 原力解放》等跨多个平台游戏的开发工作将照常进行。

硬件 HARDWARE

《超级机器人大战A 携带版》主题周边公布



日前，著名的游戏周边生产商Hori对外公布，将于PSP游戏《超级机器人大战A 携带版》发售当天（2008年6月19日）同步发售一款以该游戏为主题的周边，售价定为2709日元。这套《机战A 携带版》主题周边将包括一个游戏主题PSP保护盒以及一个游戏主题PSP收纳包。据官方公布的消息，游戏主题PSP保护盒前后印有“SRW”字样，背后可以打开以方便更换UMD、底面的锁扣可以变成电影支架，十分方便。而游戏主题PSP软包则采用拉链式设计，内包与外包前侧各有一个收纳位，方便UMD或其他小物品摆放。

新闻短讯

《使命召唤5》相关情报初公开

按例每年一作的“《使命召唤》系列”最新作《使命召唤5》日前终于有了相关信息公布。据国外媒体报道，系列最新作《使命召唤5》将被命名为《使命召唤5 战火世界》(Call of Duty: World at War)。游戏将把战场拉回到系列传统的真实第二次世界大战。玩家这一次要面对的不再是欧洲战场上的德国纳粹军队，而是日本军队。

《使命召唤5 战火世界》除了登陆家用机和PC平台外，还会登陆掌机平台NDS。

浪人之旅再开，《风来之西林》再临NDS



著名的迷宫RPG“《风来之西林》系列”于2006年登陆NDS平台后，受到了玩家的一致好评，于是Chunsoft顺理成章地将西林再次搬到了NDS平台上。日前，NDS版《不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城》正式公布，本作是曾经在2001年于GB上发售的《不可思议的迷宫 风来之西林GB2 沙漠的魔城》的复刻版，在当时曾经获得了日本权威媒体的超高评价。

据官方报道，此次的复刻版相对于GB版不仅有画面方面的进化，还会根据NDS的特殊机能对游戏进行一些调整，此外还会追加联机要素和新迷宫。

“《侍道》系列”初代作品登陆PSP

在Spike宣布旗下人气和风动作游戏“《侍道》系列”的第三作将登陆PS3的同时，也发表了该系列第一作的PSP移植计划。《侍道 携带版》除了移植PS2的原作外，还加入了联机对战模式等新要素，而且还收录了系列第三作《侍道3》的宣传影像。该游戏将于今年秋季以3990日元的低价发售。



掌机销量榜 Portable Game Sales Ranking

本次日本软件榜上新作占了半数以上，而前5名中PSP游戏占了4个位置，这是以前从没有过的情况。其中，《实况力量职业棒球 携带版3》的首周销量约为前作的4倍，而《瓦尔哈拉骑士2》的首周销量也达到了前作2.5倍，PSP装机量的迅速提高为这些游戏创造了更大的发展空间。然而可惜的是，尽管有诸多PSP新作打入榜内，但PSP主机的销量却未见有大幅增长，依然维持在每周5万台左右的水平。

软件销量（日本）

2008年5月26日～2008年6月1日

1 NEW **实况力量职业棒球 携带版3**
实况パワフルプロ野球ポータブル3
■Konami ■SLG ■2008年5月29日发售 ■5250日元
周间销量 10万9436套 累计销量 10万9436套 PSP

2 NEW **无限边境 超级机器人大战OG传说** NDS
無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ
■NBGI ■RPG ■2008年5月29日发售 ■6090日元



游戏的开发方是因制作"《异度传说》系列"等作品而闻名的Monolith，所以游戏的战斗系统中我们可以看到同样由该社所负责的《Namco×Capcom》的影子，但是本作的战斗更直接、更爽快。在近几年的《机战》作品中愈演愈烈的服务观众特写镜头在本作中自然也少不了，而雨天几位知名角色的客串也为本作增色不少。

周间销量 9万248套 累计销量 9万248套

3 ↓ **怪物猎人 携带版 2nd G**
モンスターハンタポータブル 2nd G
■Capcom ■ACT ■2008年3月27日发售 ■4800日元
周间销量 4万931套 累计销量 221万213套 PSP

4 NEW **瓦尔哈拉骑士2**
ヴァルハラナイツ2
■MMV ■A・RPG ■2008年5月29日发售 ■5040日元
周间销量 3万4562套 累计销量 3万4562套 PSP

5 NEW **CLANNAD**
CLANNAD
■Prototype ■AVG ■2008年5月29日发售 ■6090日元
周间销量 2万9052套 累计销量 2万9052套 PSP

6 NEW **前线任务2089 疯狂边境** NDS
フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス
■Square Enix ■S・RPG ■2008年5月29日发售 ■5040日元



本作移植自手机平台，讲述的是发生在初代剧情、也就是第二次哈夫曼战争前的故事。尽管游戏整体感觉比较古旧，但玩下来却会觉得不失乐趣。游戏的首日销量只有区区1万，周末的后劲比预想的稍微强一点，但尽管如此，游戏的首周销量也才勉强过了2万套，消化率还不到5成。

周间销量 2万476套 累计销量 2万476套

7 NEW **空间图形启发锻炼**
空间图形 ひらめきトレーニング くうトレ
■Beness Corporation ■ETC ■2008年5月29日发售 ■3990日元
周间销量 1万9518套 累计销量 1万9518套 NDS

8 ↓ **马里奥赛车DS**
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 1万4132套 累计销量 307万4839套 NDS

9 ↓ **太鼓之达人DS 7岛大冒险**
めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒険
■NBGI ■MUG ■2008年4月24日发售 ■5040日元
周间销量 1万3472套 累计销量 17万7557套 NDS

10 ↓ **美文字锻炼DS**
DS美文字トレーニング
■Nintendo ■ETC ■2008年3月13日发售 ■3800日元
周间销量 1万2258套 累计销量 25万7056套 NDS

硬件销量（日本）

2008年5月26日～2008年6月1日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	5万4755台	174万5095台	928万398台
NDSL	3万6694台	143万4824台	1609万1090台（2254万296台）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

软件销量(美国)

2008年6月1日~2008年6月7日



PSP部分

排名	名称	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	LucasArts	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	ACT	2008年6月3日	2万6471套	2万6471套
2	达斯特	SCEA	Daxter	ACT	2006年3月14日	1万6359套	173万6694套
3	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto:Vice City Stories	ACT	2006年10月31日	1万3087套	105万95套
4	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日	1万290套	217万1511套
5	战神 奥林匹斯之链	SCEA	God of War:Chains of Olympus	ACT	2008年3月4日	7806套	48万7570套
6	危机之源 最终幻想VII	Square Enix	Crisis Core:Final Fantasy VII	A·RPG	2008年3月24日	7766套	50万7823套
7	大众高尔夫 携带版2	SCEA	Hot Shots Golf: Open Tee2	SPG	2008年6月3日	6781套	6781套
8	钢铁侠	SEGA	Iron Man	ACT	2008年5月2日	5419套	5万199套
9	铁拳 暗之复苏	NBGA	Tekken:Dark Resurrection	FTG	2006年7月25日	5120套	55万289套
10	湾岸 午夜俱乐部3	Rockstar Games	Midnight Club 3:Dub Edition	RAC	2005年6月27日	5060套	122万728套

NDS部分

排名	名称	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	LucasArts	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	ACT	2008年6月3日	5万8655套	5万8655套
2	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	Nintendo	Pokemon Mysterious Dungeon 2:Time/Darkness Exploration Team	A·RPG	2007年4月20日	4万6046套	80万378套
3	马里奥赛车DS	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日	3万2955套	373万501套
4	新超级马里奥兄弟	Nintendo	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日	3万1745套	451万9148套
5	马里奥聚会DS	Nintendo	Mario Party DS	TAB	2007年11月19日	3万1739套	128万8390套
6	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	More Brain Training from Dr Kawashima	ETC	2007年8月22日	2万8363套	215万9371套
7	任天狗	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月23日	2万8001套	704万1281套
8	幻想宝贝	Ubisoft	Imagine:Babies	SLG	2007年10月23日	2万7751套	66万6525套
9	口袋妖怪 钻石·珍珠	SEGA	Mario & Sonic at the Olympic Games	SPG	2008年1月22日	2万7353套	507万7027套
10	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA	Mario & Sonic at the Olympic Games	SPG	2008年1月22日	2万6957套	61万1639套

2008年5月美国硬件销量

Wii	67万5100台
NDS	45万2600台
PS3	20万8700台
X360	18万6600台
PSP	18万2300台

近日，美国权威统计机构NPD公布了5月份美国游戏市场的软硬件销售情况，硬件的销量如表中所示。Wii和NDS这两台由任天堂推出的主机依然保持着老大和老二的位置，而PS3硬件销量相比4月有了小幅提升，X360和PSP则有了小幅下降。在软件销量方面，首位依然由超级大作《横行霸道Ⅳ》(X360版)以87万1300套的成绩获得。软件销量榜的前10位中只有两款掌机游戏，它们均来自NDS平台，分别为排在第9位的《口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之救助队》(10万7000套)和排在第10位的《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之救助队》(10万2000套)。





Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

SE的“项目群”

上一辑的专栏刚刚把SE批了一顿，这辑的话题还是SE。6月10日XBOX 360 RPG PREMIERE 2008的召开让日本游戏业界又重新热闹了起来，这个会议与掌机无关，这里就不多加描述了，在这场会议之后，SE再次成为了业界的焦点，虽然《FFXⅢ》仍然神龙见首不见尾，《星海4》的归属问题已足以令各方的观察家们喷一阵子口水。

微软的这个会议世界各地的多家网站都有新闻博客的实时直播，笔者饶有兴致地守在电脑前隔三岔五地刷新页面，看看是否会有《FFXⅢ》跨平台之类可令业界风云变色的大事发生，结果是我家窗外风雨大作，而业界局势依旧如故，所谓的RPG发布会只不过是将早已公布的诸多老面孔摆在一起集中展示。如果不出意外的话，索尼估计很快也会开一个XX会议，把一堆已知的游戏也罗列一番，同样也可以形成一番很牛的气象。次世代大战很精彩，可惜至少就日本而言，这只不过是看得见摸不着的幻影，PS3和360的周销量加起来都不到一万台，与PSP和NDS相比几乎可以忽略不计，在《FFXⅢ》这样的大作推出前，掌机依然是SE之流的衣食父母。

最近SE的股票被东京某证券公司提高了评级，理由是《DQⅨ》“至少可赚200亿日元”。我相信《DQⅨ》有这样的实力，这要部分归功于人们对它旷日持久的等待。SE大作的耍大牌现象日益严重，《FF》、《DQ》和《KH》个个都藏着掖着，冷饭不少，正统难找，《FFXⅢ》等了3年还是用动画唬人，《KH3》连动画都没有，终于要迎来了《DQⅨ》，还要耐着性子先消化了《Ⅳ》、《Ⅴ》、《Ⅵ》三盘冷菜。我相信Level-5的实力不至于如此不济，做一个掌机游戏要花4年时间。SE显然是嫌冷饭的钱没赚够，要把能挖的商机都挖干净了，再不急不慢地用一个万众期待的大作创造一个新的价值链。况且《DQ》这个系列从来都不怕延期，《DQⅦ》就是在旷日持久的延期中卖掉了400多万套。而《DQⅨ》发售之后，围绕该作估计也会有一大堆项目陆续跟进。SE对其“项目群”战略颇为得意，以一个核心作品为基础，外围搭配数个衍生作品，既可以正大光明地跨平台，又可以通过不同的游戏类型实现市场细分，尽可能覆盖最广的用户群，实现利益最大化。

“项目群”概念从经营角度来说似乎是一个相当高明的手段，出身自野村证券的和田洋一更是精于此道。但它的一个副作用在于“捞偏门”的小投资游戏数量越来越多，而SE的人手是有限的，于是那些需要投入大量人力物力的游戏纷纷放慢了脚步，正统续作之间的时间间隔有扩大的趋势，而冷饭外传却是满天飞，游戏平均质量明显下降，与讲究精品战略的业界大发展方向背道而驰。

在360的RPG会议中可以看到SE的一些诚意，《星海4》、《无尽的未知》和《最后的神迹》看来都是投入了不少心力打造的大作，最为难能可贵的是，它们终于陆陆续续有了大概的发售时间。我由衷地期望这些游戏大卖（虽然后两者热卖的可能性不是很高），至少这可以激励SE多为我们这些老玩家做一些高质量的游戏，不要再把北濑佳范、野村哲也这些人才浪费到各种不知所谓的游戏身上。



困惑与野心

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

Square Enix于上月末发表了2007财务年度的决算报告，主营的单机游戏事业销售额和利润同比都出现了明显下降，这家曾经的第三方重镇渐露迟暮之态。

由于TV游戏主机市场的竞争呈混沌不明的胶着态势，Square Enix采取了消极观望策略，2007年几乎没有发售什么像样的TV平台游戏（笔者印象中只有Wii《勇者斗恶龙 假面女王和镜之塔》），因此造成了销售额的大幅度下滑。SE社游戏事业的销售额仅下滑了18%，营业利润却足足降低了44%，2007年度SE社有3款掌机游戏全球销量突破了百万，但依然无法扭转业绩低迷的状况，这清楚地表明了携带平台游戏利润率偏低的问题。掌机游戏虽然有着开发费用低廉的优势，但由于其市场定位问题导致始终处于整个产业的末端，只能采取薄利多销的经营策略。掌机游戏利润低的情况并非游戏产业独有的异象，事实上几乎所有的行业都存在同样的情况，诺基亚每年售出的数千万台低档手机几乎毫无利润，利润全部仰赖占销售比例不到10%的中高端产品。低端产品的价值在于充实市场和扩展品牌延伸度，而高端产品是维持利润和品牌形象的关键，两者兼容并蓄。掌机游戏的发展确实有助于整体市场的活性化，但是掌机游戏的主流化倾向（特指日本）却并非幸事，长远可能影响到许多厂商业绩的提升幅度和技术敏感性，甚至还会降低品牌的含金量。SE社增加掌机游戏事业投入原本是改善业绩和产品线的明智举措，但过度集中资源显然就消极保守了，可能会对后续发展造成许多不确定性的影响。

Square Enix传统品牌的市场价值也出现了明显的衰退迹象。《DQ》和《FF》是SE支撑门面的RPG双璧，《DQⅣ》作为第二次重制的作品依然能在日本取得115万份的销售，足以充分证明该系列的影响力未衰和NDS的庞大装机效应，因此完全可以理解该社管理层为什么对NDS版《DQⅨ》充满了期待。然而与之齐名的“《FF》系列”却出现了明显的衰退迹象，NDS平台的三款《FF》相关作品的成绩均不理想，其中采用全新3D引擎重制的《FFⅣ》区区59万份销量和《DQⅣ》的大成功形成了鲜明对照。最令Square失望的当然是PSP平台的《CCFFⅦ》，这是一款真正由SE本社主力团队亲自负责开发的《FF》作品，开发时间长达一年半，投入的人力和开发费用也最多。然而这款顶着耀眼光环的名作在日本本土销量仅达到80万份，北美也不过45万，显然远远低于厂商的心理预期。该游戏的销售不振严重拖累了经营业绩，更进一步沉重打击了SE对PSP软件支持的动力。SE在2007年度内连打四张《FF》牌很可能是为系列最新作《FFXⅢ》堂堂登场造势暖场，但是过度频繁地推出反而引起了消费者的审美疲劳，导致了四款作品的销量均不甚理想。市场数据已经清楚表明了“《FF》系列”已经不再具有昔日那种一锤定音的市场穿透力，SE因此对未来的布局将更谨慎稳健。SE社去年最出色的掌机游戏应该是野村哲也监制的NDS《美妙世界》，这是一款创意和乐趣俱佳的优秀作品，但由于厂商对宣传不够重视，仅取得了20万左右的销量。随着玩家层的不断更替，传统老游戏品牌的衰退不可避免，必须不断创造出新的作品来巩固市场，2007年的经营业绩应该已经让SE经营层感觉到了压力。

如果说2007年是在酝酿蓄势，2008年可能就是Square Enix突破创新的关键一年，NDS《DQⅨ》不但是SE本年度最重要的战略商品，而且这也是一款重新定义掌机游戏价值的史诗级力作。社长和田洋一在决算说明会上期待《DQⅨ》能有千万级销售成绩，而我们玩家却更期待能体验到全新感觉的超大作。SE在新的一年里最积极的动作就是增加了原创游戏的推出力度，由北濑佳范领军的第一开发部制作的RPG《西格玛倍音》和恐怖AVG《七日游戏死》都展现了相当不俗的创意，相信年中陆续还会有若干原创新作发表。

Square Enix显然并没有放慢翻炒冷饭的步伐，今年还将有《DQV 天空的新娘》等大作发售。笔者只是期望复刻的内容不要局限于《DQ》和《FF》，最好尽快把《沙加》、《天地创造》等也重新复活，如果能把《Live A Live》这类冷门精品也发掘出来，实乃玩家之福。



栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

这次点评的游戏中，惟一的一款"热血推荐"游戏就是PSP平台的人气美少女恋爱游戏《CLANNAD》，一款移植之作能够受到如此肯定，主要也是出于对其原作优秀程度的崇敬吧。双平台的《乐高印地安纳琼斯》各有长处，积木造型光看上去就非常有趣。《山村美纱悬疑作品》是近期推理爱好者不可错过的作品，喜欢前作氛围的玩家一定会喜欢。

CLANNAD

CLANNAD

UMD■Prototype■AVG■2008年5月29日■1人■无对应周边

PSP



热血推荐

PC人气恋爱文字AVG，曾被移植到PS2上。PSP版采用双UMD作为载体，保留了原作中的全部章节和语音内容。



宇轩

虽然本作的PSP版有着非常明显的骗钱倾向，但是，光从其双UMD、全程语音的完美移植度上来看，还是够"厚道"的了。除了画面变成16：9之外，游戏的内容几乎没有发生什么变化，只是增加了几张新的CG。不过本作经过那么多次反复翻炒的洗礼，各方面都已经趋向于完美，再做大的改动似乎也没有必要了。 推荐



雷伊

本作在Galgame界的地位和经典程度相信已经不用多做介绍，相比原作，PSP版做到了原汁原味，画面精美且全程语音，带上耳机来玩简直可以说是一种享受。在很多同类作品中都用到的记忆棒语音预安装系统在本作中也得到了保留，使得游戏进行起来不会出现画面和语音脱节的情况，游戏过程非常流畅。 推荐



胧月

受众面小始终是此类游戏的遗憾，特别是在面对本作无可挑剔的剧情和系统时这种惆怅感尤为强烈。它不是靠生离死别来催泪的作品，但每一处细节的微妙处理都在不经意间折射回作品的主题，以"爱"感动着玩家。限于本身题材和超大容量的剧本，我对有多少新玩家肯去用心体会并不看好。

乐高印地安纳琼斯 最初的冒险

Lego Indiana Jones:The Original Adventures

UMD■LucasArts■ACT■2008年6月3日■1人■无对应周边

PSP



本作取材自经典寻宝电影《印地安纳琼斯》三部曲，并且以乐高积木的形式来演绎。游戏卖点在于宝藏与乐高角色的收集。



软饼干

本作是近期不可多得的精品动作游戏，虽然角色造型和场景都是乐高积木所构建，却细腻非凡。众角色的各种风趣诙谐的小动作和表情经常能引人发笑。关卡内解谜部分的难度不小，颇具挑战性。另外本作的收集环节也非常厚道，其中宝藏与角色收集就需要花费玩家很多时间，这也大大增强了游戏的耐玩度。



乌鸦

本作保持了"《乐高》系列"的良好素质，精美的场景和可爱的人物都很好地衬托出了游戏的轻松风格。解谜和动作要素仍旧是游戏的重点，运用不同的人物能力来解开各种谜题十分吸引人，尽管游戏的流程不短，但玩起来不会有重复感。另外电影的剧情在游戏里也得到了全新的诠释，不免让人忍俊不禁。



盲先知

本作继承了"《乐高》系列"的一贯风格，各种用玩具组合出的笑料能让人捧腹不已。虽然游戏中的元素都是积木，却又很能体现出原作的感觉，这不得不让人佩服。游戏玩起来充满了趣味性，不过系列的一贯缺陷——手感却没有得到什么强化。本作很适合喜欢电影原作、心中又不乏童趣的玩家。

评分规则说明 满分为30分，30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24分为"热血推荐"级别；"黄金珍藏"级别以下的游戏，如点评中有"推荐"字样则代表编辑个人推荐。

13岁的Hello Work DS

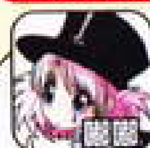
13歳のハローワークDS

卡片(2Gb)■Digital Works Entertainment■AVG■2008年5月29日■1人■无对应周边

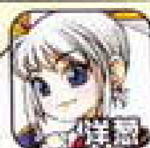
NDS



本作改编自作家村上隆的同名小说，游戏中玩家要完成30种不同的职业生活体验，虚拟偶像初音未来也在本作中客串登场。



本作共有30种职业可供玩家体验，从新闻主持到侦探、厨师，可以说内容还是比较新颖的，大量语音对话的穿插在NDS游戏中也是非常难得。另外本作最引人注目的一点，恐怕要数虚拟偶像初音的登场了，玩家还能与初音一同演奏乐曲。只是不少职业的体验都要以问答方式来进行，让人感觉比较单一。



本作的职业种类非常丰富，且不少职业都有对应的迷你游戏，通过迷你游戏我们确实能感受到不同职业的酸甜苦辣。部分迷你游戏的难度很高，若想拿到好成绩还真要下一番工夫。另外，游戏中会出现大量问答题，不少都涉及到一些专业知识，因此对玩家的日语能力和知识量都有一定的要求。



说明白一点，这也是一款“寓教于乐”型的游戏，不过既然其剧本改编自同名畅销小说，剧情上不会差到哪去。大量的过场动画的确能够吸引不少人的眼球，再加上全程语音，不愧对其2Gb的超大容量。不懂日语的玩家可能会对游戏中的笔试环节感到非常郁闷，而且大部分问题都过于专业化了，很难正确表达。

乐高印地安纳琼斯 最初的冒险

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

卡片(512Mb)■LucasArts■ACT■2008年6月3日■1人■无对应周边

NDS



本作是《乐高》系列最新作，改编自同名电影，特点是作品中的人物和背景都是乐高积木，并用搞笑的手法来还原电影里的经典桥段。



虽然本作的NDS版在画面和音效表现上不比其他机种的版本，但却从趣味性上弥补了这方面的不足，整体表现还是令人满意的。游戏的收集要素十分丰富，谜题部分很好地结合了NDS的机能，有趣而不失难度。建议没看过原作的玩家先把电影版看一遍，这样才能更好地了解游戏剧情里的搞笑桥段。

推荐



画面与音效比较差，而且角色在画面中占有很大的比例，看着比较累。过场动画很模糊，以观赏角度来评价就是不堪入目。用触控笔操作的创意不错，使用道具需要玩家在下屏点点划划，但感觉比较无趣。角色动作流畅程度不及PSP版，特别是挥砍动作有明显的僵直感。收集要素部分还是比较令人满意的。

推荐



本作和《乐高星战》的相似度非常高，甚至说厂商偷懒也毫不为过。不过LucasArts也确实很有才，几乎照搬《乐高星战》的系统换个新的剧情，倒也能让人玩得不亦乐乎；而增加了触摸屏解谜则令画面相对于其他版本逊色的本作自有一番特色。喜爱动作解谜游戏及电影原作的玩家不要错过。

推荐

DS山村美纱悬疑作品

DS山村美紗サスペンス

卡片(256Mb)■Tecmo■AVG■2008年6月5日■1人■无对应周边

NDS



玩家要扮演山村美纱笔下著名的三位女性角色，在京都解开多起杀人事件，游戏支持触控和按键两种操作，一条主线的设计很是简洁。



除了整体的推理氛围一如前作般出色外，游戏的内容和难度均有所超越。以女性为主角的推理游戏并不多，加之本作在角色塑造上较为丰满，因此很有新鲜感。选择京都为舞台能让偏好和风的玩家满意，不过游戏流程偏短多少让人有些不尽兴，推理部分尽管非常精彩，不过之前的调查部分略显单调。



和前作一样，本作虽然剧情不错，但是在“玩”的成分上依然有所欠缺。游戏本篇的长度和难度适中，适合现在快节奏的生活，通篇阅读下来不会感到疲惫。比较不满意的方面还是和前作一样，那就是游戏的人设依然有些木头木脑，使得游戏氛围变得比较古板，当然或许这就是厂商所要追求的效果也说不定。



山村美纱老师的剧本果然没有让人失望，安排得极为巧妙的杀人事件和精彩的推理秀让人欲罢不能。通过游戏中出现的“杂学手帐”玩家能学到不少京都历史文化的相关知识，而真实世界的场景也很好地展现出了京都的魅力。由于推理时即使选到错误的选项也可以重新再选，且次数不限，因此整体难度不高。

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黄金眼评分：22

NDS 口袋妖怪突击队 融合

ポケモンレンジャーバトナージ

◆Nintendo／Pokemon◆A・RPG◆2008年3月20日◆日版◆1人◆512Mb◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏时间：60小时以上　文 马修

再次用触控笔体验捕捉口袋妖怪的紧张和乐趣

最接近原作的分支作品

这个标题也许会让人看得有些许的不爽，毕竟我们今次要评的并不是《钻石·珍珠》，而是《突击队 融合》。事实上，《口袋妖怪》发展到如今，包括NGC上的两款RPG作品的任何一个分支作，无不是在当期的正统作品基础上推出的，而这些分支作品，在“收集、育成、通信、对战”这《口袋妖怪》四大成功要素上，也都有或多或少的不足和缺失。

前作在发售时，经历过《冲刺》、《救助队》后，这款终于可以抓捕口袋妖怪、实现收集精灵的作品确实吸引了不少玩家，如今的《突击队 融合》和前作并没有什么太大的不同，收集图鉴和依靠各种精灵的能力来解谜仍游戏的主要目的，不过登场的精灵有所不同。

当然，玩过前作的都知道，《突击队》和正统作品还是有很大不同的，不过这个系列的创意之处，还在于其独特的捕捉方式，这种捕捉方式应用了触摸屏，使得玩家在亲自操作的过程中更能深切地到捕捉时的紧张和刺激。两年前的前作让不少人的触摸屏多了一圈又一圈的划痕，如今的《融合》，让很多玩家的触摸屏再历劫难。就强调捕捉收集这一点来说，本作乃至该分支系列，都是与正统《口袋妖怪》作品最接近的，不过也正因为和原作过于接近，使得本作的特色部分明显少于其他《口袋》分支系列的作品。

大众向的难度

大概是游戏面对的玩家层面太广而不得不照顾一些低龄玩家，无论是前作还是本作，游戏在流程的难度方面，基本没有太让玩家有卡壳的地方，即使不熟悉日文，也不至于满地图到处乱转。相对于攻略流程的简单，游戏的谜题也大多没有什么难度，基本是用某个精灵的某个能力去解决某个障碍，尽管如此，游戏在流程中还是像正统作品那样惯例地埋下了一些伏笔，给游戏增加了一些通关后的收集乐趣。其实很多时候，游戏的难度恰恰是体现在战斗和捕捉上，熟悉了捕捉方法，加之捕捉道具的升级，虽然能让玩家的捕捉过程变得轻松，但面对后期的车轮战，仍然需要精准的操作——不仅如此，游戏的某些搞笑情节也在捕捉上体现出来，比如气势汹汹八只齐上阵却可以一圈搞定的懒猴。总的来说，游戏更倾向于轻松和好玩。不管



怎么说，游戏在解谜方面总是让人有少许的意犹未尽之感。

清新的音乐画面

好的音乐，可以让多数人第一次听了就觉得舒服陶醉，甚至能感受到音乐家赋予该首音乐的灵魂，流传至今的古典音乐、殿堂级的游戏歌曲大多为此类；次一些的则是经过反复聆听熟悉并为人记住的旋律，流行歌曲、多数经典游戏音乐都算在这一类；再次一些的，则是听时感觉不错，但停下游戏后就无论如何想不起来、过耳即忘的那种。本作的音乐就属于"再次一些"范畴内，玩时会觉得曲子挺悠扬，气氛烘托得也很到位，但是关了机器，却无论如何也想不起这些BGM的调子了。

其实在游戏音乐中，这种为烘托气氛却被人关机忘掉实际上是占大多数的，这些音乐缺乏的是个性和特点，这一点，正统的"《口袋妖怪》系列"的音乐明显要比本作好上一级，不过从烘托气氛、令玩家快速代入游戏的最基本目的来说，本作的音乐还是成功的。

至于画面，保持了"《口袋妖怪》系列"一贯的清新简约但注重细节的风格，像地图上的精灵们，虽然很小，但摇头摆尾甩耳朵都清晰可见。音乐画面上来说，本作算是不过不失。

跨游戏互动

其实这种跨游戏的互动在"《口袋妖怪》系列"早已不是什么新鲜事，在前作《突击队》中，玩家就可以通过剧场版《苍海的王子》得到的特别礼物"玛娜菲的蛋"，并可将之传至《钻石·珍珠》中。本作也不例外，不过本作比起前作要去日本的电影院才能得到特殊礼物的苛刻条件，本作明显是更加方便大家。玛娜菲是前作本作共有，而491号精灵达库莱却是原本需要在2007剧场版放映现场才能得到的。可以说，比起下载任务本身，本作以其他渠道得到隐藏神兽的意义明显更大。而对于广大国内玩家，这也是目前在《钻石·珍珠》中得到达库莱的惟一正规渠道。通过下载任务，以后继续有其他神秘精灵提供下载并交换，也不是没有可能。

《口袋妖怪突击队》的第一作推出于2006年3月，《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售的半年之前，并给了玩家一个"玛娜菲的蛋"的特殊惊喜；本作已经给了《钻石·珍珠》玩家以玛娜菲和达库莱两大神兽礼物，那么半年后本作与即将推出的第四代正统续作的资料篇《白金》，也许还能联动出新的惊喜。

耐玩度与游戏时间

作为一款A·RPG，本作的剧情剧情谈不上精彩，但也不时会出现让玩家感觉到或有趣或激烈的情节。开始玩的时候会明显感觉到游戏的对话比较冗长，因此不少对话都被玩家直接按过，从这点上来说，冗长的剧情实际上在一定程度上缩短了游戏的时间。不过游戏谋杀时间的要素还是相当多的，比如通关后挑战自己水平的战斗竞技场，多达60个的支线委托任务，以及270种精灵的全精灵收集之旅，还是让本作的游戏时间有了充分的保证。虽然尚达不到传统系列动辄数百小时的游戏时间，但保证60小时的游戏时间，还是没有问题的。



游戏与动画的互动

最后要说的一点，那就是本作在与动画的连携互动上同样做得非常到位。游戏发售的当天，TV版动画也播出了根据游戏中拯救利欧鲁的下载任务改编的1小时特别篇，一方面用TV版稳定的人气来保证游戏的认知度，同时也给主角小智一行的冒险增加了更新的看点。当然，动画中突击队员们的出色表现，也一定程度上冲淡了游戏中人物角色的呆呆的感觉。

作为分支作品，本作虽然不及系列正统作品来得大气，也不如其他分支作品特色明显，但作为可以体验亲手捕捉精灵的作品的第二作，《融合》还是非常值得一玩的。



文 羽纹 美编 咕噜





APPROACHING 走近业界 INDUSTRY

我们是猎人一族
——日本猎人生态调研报告G
PSP平台上最深受玩家喜爱的作品

从《MHP2G》发售前玩家的热切期待我们不难预料这次会引起怎样的狩猎风暴，而本作在极短时间内就在日本国内突破百万销量也让人为之一振。在它的带动之下，PSP主机的周销量也在一段时间内连续压倒NDSL，对于一款资料篇性质的作品，《MHP2G》能做到这点已经是相当不容易的了。时下由《MHP2G》带动的狩猎风暴依旧在猛烈地刮着，这点从国内各大游戏论坛经久不衰的“狩猎热”就能看出。关注过《掌机王SP》65辑的读者肯定对日本权威机构就《MHP2》对猎人进行调查的那篇文章记忆犹新，而本次为大家带来的就是该机构对《MHP2G》的调查情况，赶紧放下手中的狩猎器具，来看看你和日本玩家都有哪些共鸣点吧！

《MHP2G》销售情况一览表

累积时间	时段销量	总销量
首周	82万3265套	82万3265套
3月31日～4月6日	55万2701套	137万5966套
4月7日～4月13日	20万5907套	158万2979套
4月14日～4月20日	14万8075套	173万1054套
4月21日～5月4日	23万9585套	197万639套
5月5日～5月18日	15万590套	212万1229套
5月19日～6月1日	8万8984套	221万213套

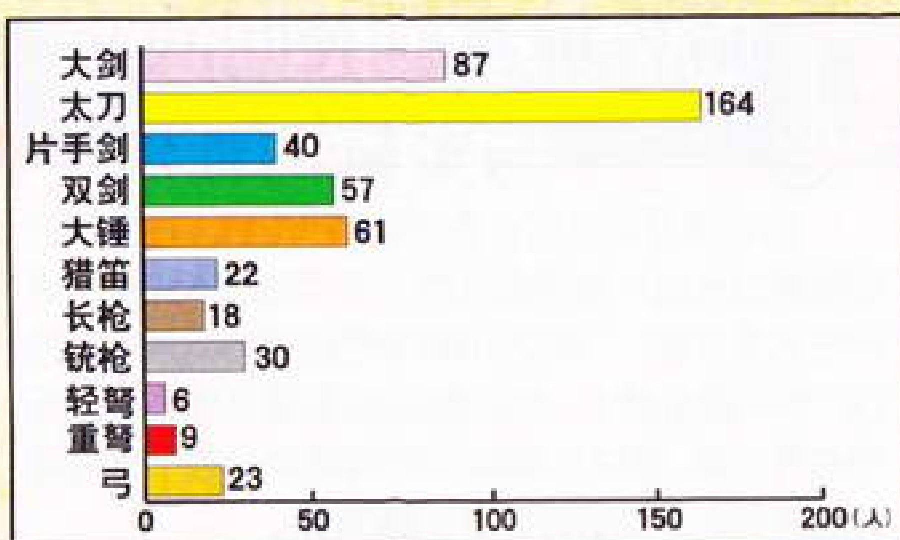
猎人情报篇

首先调查是从猎人的个人资料开始的，问卷提出的问题包括“哪种武器比较受欢迎？”、“重视的技能是哪些？”等大家比较瞩目和关心的话题，下面就来看看你是属于少数派还是多数派呢？

Q 平时最喜欢使用的武器是？

"《怪物猎人》系列"的重要迷人之处就在于厂商为玩家提供了多种各具特性的武器，可以毫不夸张地说，11 种武器的登场让《MHP2G》有了 11 种不同的玩法。正因为如此，"大家主要是使用哪种武器"就成为了玩家比较在意的问题。通过问卷调查显示，荣登主要使用武器第一名宝座的依旧是太刀，且人数快达到第二名大剑的两倍，其优势自然不言而喻，相信从前作就开始一直使用太刀的玩家应该不在少数吧？





下面让我们来回顾一下去年《MHP2》问卷调查中相同问题的反馈情况，结果请参考下面的表格。在上一作中太刀更为受欢迎，得到的票数将近第二名的 3 倍。

名次	武器类型	票数
第一名	太刀	199
第二名	大剑	71
第三名	片手剑	50
第四名	铳枪	43
第五名	弓	41



羽纹： 太刀夺魁是意料之中的事，这完全是因为它在"《携带版》系列"中所拥有的超高性能。但如果是接触过家用机版或PC版的玩家，留给你的感觉是"日本玩家应该超喜欢用大剑才对啊！"。就拿现在比较火的《怪物猎人前线 Online》来说吧，厂商时刻都在对武器进行调整以追求它们之间的最大平衡性，在这种无差别的环境下，我所看到的情景就是使用大剑的猎人数量远远超过使用太刀的猎人。换句话来说，《MHP2G》中太刀最受猎人喜爱的现象实际上并非日本玩家的真实写照，可以说有部分玩家"违心"投了票。不过不管怎么说，高性能就是高性能，为了讨伐更轻松，没有猎人会拒绝太刀这种利器的。

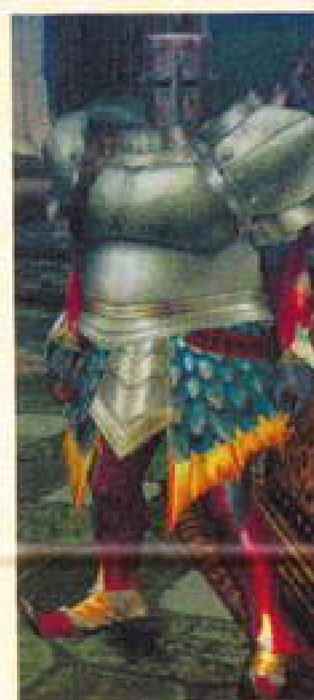
Q 选择防具的标准是什么？

《MHP2G》中防具的数量很多，从外观模样帅气的到"特殊"的防具都有。既然如此，猎人想要穿一身帅气（可爱）的防具，而且还要兼备优秀的技能是一个很难实现的愿望。根据调查问卷问题"如果硬要选的话，你会以外观还是技能来选择防具呢？"的反馈显示，大部分猎人都回答了"以技能来选择"。只要性能够好，即使外观"抱歉"点，咱也忍了不是？





▲外形酷似蜥蜴的红黑龙 Z 装最终还是以优秀的性能赢得了猎人的认可。



◀来自于《MHFO》里的前期"校服"，穿上它的绝对是"真男人"。



羽纹： 说到防具选择标准这个问题，我来向读者爆下各位小编的料吧：先是胧月同学，绝对的外观派，渴望"回避"系列技能的同时又无法忍受迅龙装的水桶裤子，无奈之下只能选择了忍装系列；盲先知同学的情况和胧月相仿，擅长使用弩炮的他因为无法容忍岩蟹"不动"系列防具的臃肿而忍痛割爱，直到现在也未找到合适的替代品；乌冬同学应该是技能派，咲这么久机就看见他穿过轰龙装和迅龙装，当然也不排除他比较懒惰的可能；洋葱同学无法判断，到HR7还是一身普通轰龙装，你说你拳蹭材料就不能弄得专业点？最后是本人了，没得说，绝对的技能派，一般丑的防具对我来说都习以为常了，迄今为止将我打倒的好用但不好看的防具只有一套，至于丑到什么程度，相信大家看过右上角的图片之后就能原谅本人的"口是心非"了……

Q 请告诉我们使用角色与实际的性别！

角色就是玩家的分身，因此各位猎人在创建的时候都会经过一番冥思苦想。在问卷“本人性别是男性还是女性”、“是使用哪种性别的角色来进行游戏”的问题反馈中，所获得的结果是男性角色占压倒性的多数。据说这是因为男性角色有很多外观特殊的防具这一原因而倍受玩家青睐。

使用角色的性别



玩家实际性别

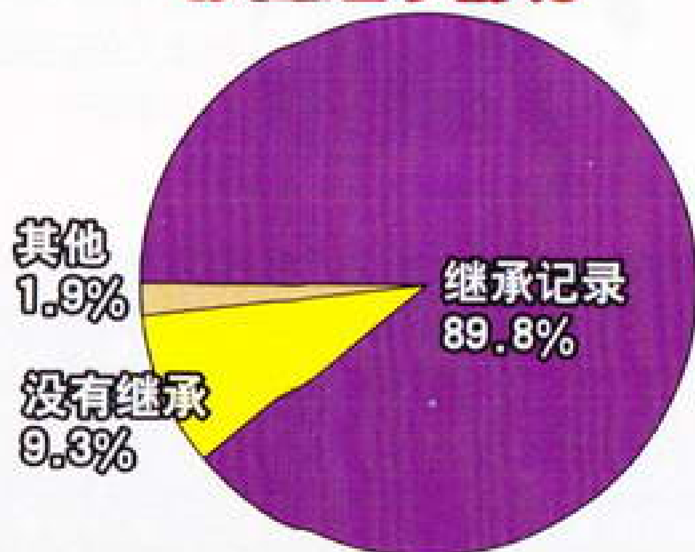




羽纹：编辑部中小编实际性别与角色性别有出入是乌冬、胧月、盲先知以及本人，其余人员像软饼干、LIKY、洋葱等则是创建了与实际性别相同的角色。

Q 是否继承了前作的记录？

《MHP2G》可以继承前作的存档来开始游戏是作品的一大卖点，在游戏发售前国内论坛曾做过问卷调查，当时的结论是选择继承的猎人远远多于从零开始的猎人。从这点上来说日本玩家的想法和国内玩家基本相同，大家都想尽快体验到各项G级要素的乐趣。





▲目前羽纹已经步入G级任务，HR为8，与同一时期重开记录的其他编辑相比进度算慢的了，惭愧惭愧啊。

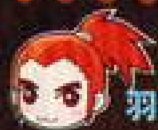


羽纹：实际上在《MHP2G》发售之前各位小编就是否继承记录一事进行过讨论，考虑到想重新体验猎人成长过程的小编并非少数，当时多数人的选择的是分别开两个档，一个继承记录来完成相应的攻略任务，另一个重开存档则供自己游戏这样折中的方案。

Q 是和大家一起玩？

虽然“《怪物猎人》系列”推崇的是联机体验协力狩猎的乐趣，但是因为上学或上班等各种原因，实际上一个人玩的情况占多数。相对地，只在周末时深入研究游戏的猎人也会比较多。综合以上结果，选择“硬要说的话是一个人”的人数最多。顺便一提，回答一起玩的对象是“好友”的有327人，可以说是压倒性的多数。除此之外，还出现了一起玩的对象是家人（59人）、办公室同事（45人）等回答。

游戏时的人数	
硬要说的话是一个人	171人
一个人	131人
两边都差不多	76人
硬要说的话是多人	68人
多人	60人



羽纹：要说小编们的游戏情况，那自然是以多人游玩为主，一般在工作闲暇或在饭桌上等待的时候大家都会选择联上几局。但要说谁算得上“周末深入研究游戏”这样的真正猎人，那应该是盲先知和乌冬，也正是这两人最先踏入G级任务（拿到游戏时大家都决定新建角色从零开始游戏）；而最不“积极”的猎人要算胧月了，因为进度没跟上大家而惨遭“抛弃”，而最近又得知其记录无故丢失的这一情况，哎，看来月姐姐的《2G》狩猎旅程要就此划上句号喽……

Q 最重视的是哪个技能?

当面对金狮子、迅龙等强悍怪物时，猎人都会有一些很想要发动的技能吧？在这里我们向许多身经百战的猎人询问了他们最重视的技能。最后的答案如下所示，果然可以将危机转化为攻击机会的"高级耳栓"人气相当集中，无论是对剑士还是对枪手来说都非常好用似乎是该技能之所以受欢迎的主要原因。接下来是票数颇多的"斩味水平+1"，这对近战猎人来说不仅能提高伤害，还能从根本上解决弹刀的问题，因此上榜也在预料之中。如果说前两个算符合常理的话，"自动标记"的入选算是个意外了，只能说是在单人游戏，特别是对新手来说这个技能相当实用，所以应该有不少人舍不得放弃这项技能吧。



羽纹：对于"自动标记"上榜的看法是"意料之外，情理之中"，对于这项技能在初期接触《怪物猎人》系列"时为大家带来的便利，相信每位猎人都深有体会，只不过是因为随着玩家对作品的不断熟知而使得它在猎人心中的重要性逐渐变低而已。鉴于"回避性能"系列技能的性能和受众度，个人认为它排名进入三甲应该更为合适，毕竟它的出现让长枪这种武器都颠覆了"防御反击"的战术理念，这里也不得不打心底佩服这个技能。不过这里要特别提醒的是，"回避性能"系列技能和以前的"早食"一样，用多了会产生强烈的依赖感，所以各位猎人要注意"拿得起，放的下"哦。

第1名 高级耳栓



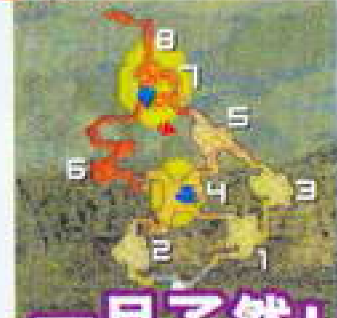
静下心来战斗！

第2名 斩位水平+1



枪枪入肉！

第3名 自动标记



一目了然！

猎人趋势篇

在这个充满狩猎的世界里也会有一定的趋势存在，例如"今天要到哪里去呢？"、"这次要狩猎哪只怪物呢？"、"穿什么装备去好呢？"这样的问题。在这里就为大家一口气公开现在猎人之间正在流行哪些事务。

Q 最受欢迎的场地是?

第1名 森丘 145票

最受欢迎的狩猎场景是森丘，因为是从系列一开始就作为标志性的存在，所以相当受到支持者的青睐。



受欢迎的理由是?

●《怪物猎人》的原始风景就是从这里开始的●因为视线开阔，很容易进行狩猎（编注：难道都忘了9区的痛苦狩猎回忆了么？）●我觉得这里将雄火龙表现得最栩栩如生！●我喜欢从营地出来那首音乐"冒险"般的感受●虽然白天也不错，但我喜欢夜晚森丘的气氛以及天空等等。

第2名 树海 75票

在《MHFO》里初次登场的树海挤进第二名，因为这对于掌机玩家来说这是个完全全新的狩猎场地，所以受到喜欢新事物的猎人支持。



受欢迎的理由是?

●因为是新地图，感觉创新●因为各区域间的切换非常方便●秘境的幻想式风格很不错●我喜欢树林的绿色等等。

第3名 密林 69票

密林之所以受欢迎是因为猎人可以在这里采集到丰富的素材。能够在狩猎的同时收集素材这点获得了扎实派猎人的青睐。

受欢迎的理由是？

●容易收集到精算道具、蜂蜜等物品●因为我喜欢海边的漂亮风景●因为有很多开阔的场所等等。

Q 模样最帅的怪物是哪只？

第1名 雄火龙 利奥雷乌斯 88票

身为NO.1霸者的飞龙利奥雷乌斯是最符合猎人审美观且战斗最具刺激性的怪物，其展开双翼的姿态相当有王者风范。

第2名 风翔龙 库沙尔达欧拉 63票

古龙种的库沙尔达欧拉挤进第2名。那轮廓鲜明的外形以及泛着金属光泽的躯体都给猎人留下了深刻的回忆。

第3名 迅龙 纳鲁加库鲁加 46票

纳鲁加库鲁加是在《MHP2G》里初次登场就深受玩家喜爱的怪物。刃翼、长尾以及愤怒时泛着红光的双眼等设计都深入人心。

造型最帅怪物排名第4～10位

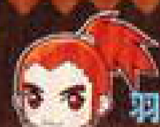
名次	怪物名称	票数
第4名	艾路（白猫）	33票
第5名	扬库克（大怪鸟）	30票
第6名	葛拉毕摩斯（铠龙）	27票
第7名	迪亚布洛斯（角龙）	25票
第7名	迪加雷克斯（轰龙）	25票
第7名	夫鲁夫鲁（电龙）	25票
第10名	麒麟	24票

附录 全日本猎人狩猎次数最多的怪物排行

狩猎排行榜 TOP.5

第1名	利奥雷乌斯（雄火龙）
第2名	扬库克（大怪鸟）
第3名	利奥雷亚（雌火龙）
第4名	大名砂扎米（盾蟹）
第5名	夫鲁夫鲁（电龙）

关于这个环节的得票情况是根据玩家工会卡片记录的讨伐记录统计而来，结果显示外形帅气的雄火龙受到猎人的特别“关爱”，被狩猎的次数也最多，实际上这与游戏进入G级任务后，部分武器和防具的生产过程中需要大量使用到雄火龙的红玉、天鳞等珍惜素材有关；至于第2名是以微弱差距落后的大怪鸟，看来大家都比较喜欢将其当成狩猎练习对象，而大怪鸟“新人之友”这个称呼并非浪得虚名啊！（笑）



羽纹：看到这里的时候，羽纹也去询问了一下各位小编，结果得到的答案除胧月外是惊人地相似——雄、雌火龙稳居排行榜前两位。至于胧月这个例外嘛，火龙系敌人狩猎少是由于这家伙还未踏进G级任务，而当初为镰蟹装配“匠珠”的时候花了不少力气去收集“一角龙心脏”，因此造就了编辑部内一角龙狩猎数量雄居榜首这一大“另类现象”。

Q 猎人界最流行的装备是？

帅气武器 Best3

第1名 斩破刀

人气武器太刀里的"斩破刀"荣获第1名。实际上这把武器不仅造型帅气，其性能也非常优秀。也难怪以前出现过一把斩破刀从头用到尾的现象。



第2名 封龙剑【超绝一门】

具有强力龙属性的"平民级"双剑，剑身上的蓝色条纹让人感觉到神秘的力量。



第3名 银色战车

受到铳枪爱好者一致好评的龙属性铳枪，不仅造型新颖，其火力也相当猛烈。



帅气防具 Best3

第1名 苍火龙U系列

使用苍火龙素材打造的、充满力量的防具，想必许多猎人都曾经穿过，是性能不错的防具系列。



第2名 迅龙S系列

用漆黑鳞片所制作的新式防具，洗练的黑色让装备品味提升！（编注：迅龙装能上榜确实很意外，个人觉得比这套帅气的装备多了去了。）



第3名 霸龙系列

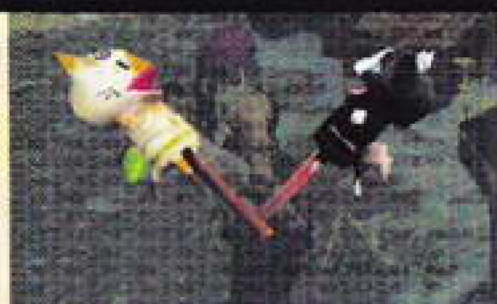
要打倒霸龙才有权使用的防具，是光荣的象征。对于它的上榜同样持疑问态度，不过性能还算比较出众。



可爱武器 Best3

第1名 黑白双刹

根据两种人气怪物外观来设计的双剑，可爱的造型难以弥补它低劣的性能——麻痹储蓄值实在是太低了……



第2名 晚安熊

有点像抱枕的大锤，和"黑白双刹"一样仅靠外形吸引猎人，在实战中被使用的可能性几乎为0……



第3名 唐王之炮

唐王之炮的外形让人有"在阳光沐浴下健康成长"的感觉，作为"恶搞"性质的武器，它居然是全游戏中惟一一把炮击类型是扩散LV5的铳枪（需升满级），这点颇让人吃惊。



可爱防具 Best3

第1名 治疗者U系列

怎么看都与狩猎世界格格不入的短裙与背心，仿佛是在狩猎场上降临的黑色天使。（编注：是不是有点夸张了……）



第2名 彩蝶X系列

以昆虫系素材来生产的优雅防具，可以发动"回避性能"技能也让其受到更多猎人的关注。



第3名 麒麟S系列

与其说麒麟装可爱倒不如说它性感，有露肚脐就是"宇宙的真理"。





可以培育球员、创造属于自己的原创足球队的RPG新作《雷电十一人》距离发售还有两个月左右时间，在上次的报道中说到除帝国学院外，还有尾刈斗中学也向雷门中学发出了挑战，而这次，我们就要介绍发展到与尾刈斗中学比赛当天为止的故事流程。除此之外，新登场角色、新系统“练习赛（练习试合）”的相关情报也将为您一并揭晓。

文 羽纹 美编 chisun

雷电十一人			
イナズマ イレブン			
NDS	Level-5	RPG	预定2008年8月22日	日版
	1～2人	5040日元	对应周边未定

相关报道 Vol.72 P34/Vol.73 P54/Vol.79 P34/Vol.88 P32





先让我们来看看与尾刈斗中学进行比赛之前的概略故事流程吧！

在与帝国学院比赛之后，游戏转变到雷门中学足球队要与尾刈斗中学进行练习赛的情节，这里就为大家介绍到比赛当天为止的故事流程。面对这个神秘而诡异的队伍，园堂守他们到底要如何对抗呢？另一方面，在与帝国学院比赛中途加入战斗的豪炎寺修也是否还会参加这场比赛呢？想知道答案的读者请继续往下看吧！

场景1 在河床的特训

雷门中的队员们因为在毫不知情的情况下决定与尾刈斗中学足球队进行比赛而感到迷惑。不过在大将豪炎寺修也的鼓舞之下，队员们为了比赛而决定到河床上努力练习。

全力备战比赛！







◀▲在练习途中有位叫做“相田”的角色前来与队员们进行攀谈，他到底是何方神圣？

前来观察球队状况的豪炎寺与夏未





▲▶面对看着练习状况的豪炎寺，夏未对他说出自己的意见。她的话能传达到豪炎寺的心中吗？

染冈与园堂的秘密特训



在河床上的练习结束后，染冈与园堂两个人留下来继续进行特训。看来在决定与尾刈斗中学进行比赛后，队员们的战斗情绪都被调动起来了！

借由练习赛的方式来提高球队的综合实力！

通过上次介绍我们了解到利用“球艺比试系统”可以培养自己麾下的队员。而在这里我们要介绍另一个新的球员培养方式“练习赛”。这是一种类似于正式比赛的训练形式，因为在提升球员能力的同时也可以让玩家熟练掌握比赛的操作技巧，可以说是一举两得。下面就让我们先来了解一下进行练习赛的两种方法吧！



方法① 前往特定的地点

在游戏中前往特定的地点就会发生事件而进行练习赛，比赛对手会因玩家造访的地方不同而出现差异，例如前往河床的话，就可以和小学生队“闪电KFC”进行比赛。另外，随着游戏流程的不断深入，先前原本什么都没有的地方也有可能会出现比赛对手。请前往游戏中的各个地点，与那些风格各不相同的队伍来一场激烈的战斗吧。





方法② 找球队经理交谈

除了上述方法之外，还可以通过与球队经理木野秋攀谈以联系练习队伍。不过要注意的是，可以联系到的只是那些之前与其进行过比赛的队伍，因此在游戏初期可以比赛的队伍会很少。如此一来，先利用方法①与多支队伍过招，然后再回过头来利用方法②进行练习更为合适。



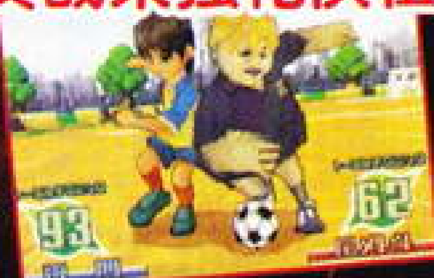
新球队前来报到 闪电KFC

在河床边上练习的小学生球队，由如月真子这位女孩子领衔。如果因为对方是小学生就轻敌的话，说不定会被“教训”得很惨……



通过实战来强化队伍！





▲在与木野秋交谈后就会显示出比赛对手的一览表，玩家只需选择中意的队伍来进行练习赛即可。请积极地利用这项系统来强化弱小的雷门中学。



场景2 比赛当天

在一番苦练后，队员们终于迎来了正式比赛的日子。就在大家斗志高昂地准备出发时，豪炎寺出现了，似乎下定某个决心的他表示自己想要参加这场与尾刈斗中学的练习赛。这位锋线拔尖人物的加入为球队取得胜利增添了一个重要砝码。

豪炎寺申请参加比赛！

▶面对突然出现的豪炎寺，队长圆堂守出言询问他是否想要参加比赛。





◀作为精英球员的豪炎寺到底拥有怎样一个不为人知的过去呢？

来领教下对手的诡异招式吧！





▲▶正如尾刈斗中学这个名字，其选手使用的必杀技也很诡异，别被这些充满虚幻的东西给打倒了哦。

尾刈斗中学足球部教练 地木流灰人

这位执掌尾刈斗中学足球部教鞭的角色拥有不可思议的双重人格——他同时具有温和表情与恶毒的表情，一旦其性格发生改变，对比赛中下达的战术部署也会截然不同。





文 乌冬
美编 小鱼仔

异世界

SUMMON NIGHT 2
サモンナイト

本作是"《召唤之夜》系列"第二作的复刻版，和NDS上之前的第一作一样，游戏在保留了原作内容的基础上，还增添了各种全新的要素。本作预定在8月份发售，还没玩完《召唤之夜》的玩家可要抓紧咯。

召唤之夜2			
サモンナイト2			
NDS	NBGI	S·RPG	预定2008年8月7日	日版
	1人	容量未定	5 040日元	无对应周边

多彩的游戏系统

"《召唤之夜》系列"在传统S·RPG的基础上发展，融入了属于自己的召唤魔法要素，使得游戏的战略性得到了提高。游戏的流程主要分为冒险和战斗两个部分，在冒险部分里，玩家要操纵主角在城市里移动、和同伴对话来过渡剧情，当完成每一话里的关键对话后，就会进入推进剧情发展的战斗部分。下面将为玩家详细介绍这两个部分和NDS版里新增的要素。

冒险部分

冒险部分里角色是以玩家选择目的地的方式来移动的，从而进行对话、买卖东西和迷你游戏等活动。另外根据故事里加入角色的不同，对话的内容也会发生细微的变化。在NDS版的本作里，角色在大地图的移动对应触控和按键两种操作。同时还增加了跳过对话或翻看旧对话的设定。



可自由选择要去的地方



▲NDS版的新功能十分人性化。

大冒险再度展开！

充满个性的角色



身为新人召唤师的主角登场

和前作一样，二代故事的舞台也是在异世界里恩巴姆（リィンバウム），并且主角是这个世界的一名新人召唤师。在一次和前辈一同前往的调查任务中，主角遇到了被称为“圣女”的少女，从此命运便起了急剧的变化。在经过了各种各样的试练后，主角一行人得知了传说中“圣地”的存在，并且一些不为人知的秘密也开始逐渐被揭开。



▶在游戏一开始玩家就要选择属于自己的“护卫兽”。



主人公（女）特莉丝

召唤师集团“苍之派阀”里的新人召唤师，活泼开朗的性格下有着一颗坚强的内心。

主人公的好搭档“护卫兽”

在选择好主角后，玩家还要决定一位将来一起冒险的搭档“护卫兽”。以下四位护卫兽有着不同的性格和分别代表着不同属性，根据对话选择的不同，成为主角搭档的护卫兽也会不同。



蕾西



雷奥鲁多



巴尔雷尔



哈莎哈



涅斯迪

主人公的前辈，以主角监护者的身分和他/她一同行动。



主人公（男）马格纳

和特莉丝一样同为“苍之派阀”的新人召唤师，看上去是一个乐天派，其内心还有着抵抗逆境的不屈精神。



阿美露

被称为“圣女”并得到大家拥护的少女，是一个非常善良的女孩，擅长料理。

战斗部分

冒险部分过后紧接着的是战斗部分，“《召唤之夜》系列”的战斗系统和一般的S·RPG相似，同样有着地形高低差和攻击方向的概念，战斗中如果能充分利用这些要素就可以为攻关带来不少便利。除此之外玩家还可以通过“召唤兽”系统召唤出强力的召唤兽来帮助战斗，这可以说是游戏最大的魅力所在。在NDS版的本作中，和之前的《召唤之夜》复刻版一样增加了强化召唤兽实力的“召唤交流系统”和提升游戏难度的“BRAVE CLEAR系统”。

双屏的优势



▲NDS的上屏会显示出单位的情报和地图等信息，玩家可以就此来施展策略。



▶和召唤兽交流主要通过触控笔和麦克风来进行，如果能博得召唤兽的好感的话，就可以使用平时用不到的强力魔法。

多和召唤兽交流可以获得不错的奖励





▶召唤出强力召唤兽的同时还伴随有华丽的演出效果。

▶当一天的冒险和战斗部分都结束后，就会进入“夜会话”部分，在这里主角可以与一位同伴攀谈从而提升对方的好感度，好感度可是会影响结局变化的哦。

战斗结束后和同伴进行加深友好度夜会话



文 洋葱
美编 小鱼仔

本作是一款改编自人气动画《反叛的鲁鲁修R2》的桌面游戏。与《鲁鲁修》以往的游戏作品不同，本作并没有受到原作灰暗世界观的影响，反倒充满了喜剧成分，众多搞怪的场面可是原作中绝对无法见到的，《鲁鲁修》的FANS可千万别错过了！

コードギアス 反逆のルルーシュR2 盤上のギアス劇場

CODE GEASS Lelouch of the Rebellion

反叛的鲁鲁修R2 盘上的GEASS剧场

コードギアス　反逆のルルーシュR2　盘上のギアス剧场

NDS	NBGI	TAB	预定2008年8月7日	日版
	1～2人	容量未定	5040日元	对应周边未定

在游戏中玩家将扮演一名来自不列颠帝国的留学生，在短短的一个月时间里与《鲁鲁修》中的角色接触并获得他们的好感，最后根据角色好感度的不同玩家将迎来各式各样的结局。

选择主角的性别

开始游戏时玩家可以自由选择原创主角的性别，主角的性别将直接对游戏的结局造成影响。

头脑精明的鲁鲁修

温柔的朱雀

利用骰子在地图上移动

与格子里的人物对话

▲根据想要攻略的角色来选择自己的性别吧！

▶角色们出场时都会作简单的自我介绍，即使没有看过原作也不用担心。

▲上屏显示的是好感度排名，下屏的地图上清楚标明了每个角色的位置。

◀▲根据玩家的选择角色的好感度会产生变化。

想要和那个人变得更加亲密么？那就来玩迷你游戏吧！

虽然与角色交谈可以提升对方好感度，但效率并不高，进行迷你游戏才是提升好感度的最佳手段。本作的迷你游戏种类非常丰富，有射击类、动作类、解谜类等等。

喜欢披萨的C.C.



与夏莉下黑白棋



▲和游泳部的夏莉用黑白棋一决胜负，不知道会不会有游泳比赛？

让C.C.吃披萨





▲▶迷你游戏一开始，玩家手上会持有一定数量的奶酪（子弹），将奶酪扔向绿色的披萨，该披萨会和四周颜色相同的披萨一起消失。



▲▼由于奶酪的数量是有限的，所以消除披萨的顺序是非常重要的。



操作不列颠皇帝打倒黑色骑士团！



测试你的判断力与反应能力



▲根据画面右上方的提示点击相应的人物。

这……难道是对战格斗游戏？



特别模式“GEASS麻将”

只要将游戏通关一次，就会出现新的“GEASS麻将”模式。与一般的麻将相比，“GEASS麻将”的规则要简单不少，即使是没有接触过麻将的玩家也可以轻松上手。



▼四位主角的身后还有许多黑影，看来可选择的角色有不少哦。



文 宇轩 美编 咕噜

魔界戦記ディスガイア 魔界の王子と赤い月

史上最凶S·RPG登入NDS平台！

日本一看家S·RPG系列——《魔界战记》即将在NDS平台上登入。对于喜欢这个系列的玩家来说，这无疑是一个好消息。"《魔界战记》系列"的耐玩度一向有保证，本作到底对不对得起"史上最凶"的名号呢？让我们拭目以待吧。

魔界战记　魔界王子与赤之月

魔界战记ディスガイア　魔界の王子と赤い月

NDS			
日本一Soft	S·RPG	预定2008年6月26日	日版
1～2人	容量未定	售价未定	对应周边未定

《魔界战记　魔界王子与赤之月》是《魔界战记》的初代移植作品。其大部分要素继承自2007年11月在PSP平台上发售的《魔界战记　携带版　通信对战开始》。除了针对NDS的双屏画面进行重新调整之外，还将追加一些新角色与通信对战方面的要素。

拉哈鲁 男主人公

艾特娜 女主人公

通信对战

利用NDS方便的无线通信功能，本作可以支持2名玩家之间的通信对战。这类对战与普通战斗不同，拥有各种各样可以自由调节的设置项目。要是玩家们厌倦了单机模式，不如来一场轰轰烈烈的"史上最凶对战"吧。

通信对战规则	
人数限制	对于战斗出场人数进行限制，双方最多可以让9人同时上场参与战斗
胜利条件	有敌全灭或者首领击破两种选择，后者只需将指定大将消灭即可胜利
等级限制	由于双方等级参差不齐很难保证公平，在此设置中进行调整后就可以避免
中立势力	战斗中是否出现第三势力的设置，第三势力会对敌我双方进行无差别攻击
索敌	整个地图陷入黑暗状态，只有我方角色周围一小圈的可见范围，需要摸索着寻找敌人
魔游具	地图上出现投掷后具有特殊效果的不可思议道具……

战斗系统

本作的战斗系统与其他S·RPG相比比较特殊。在轮到玩家回合时，玩家首先需要对手下的角色分配命令，但除了移动和举起，角色们并不会直接作出“使用道具”或者是“攻击”这样的行动指令，而是必须等待玩家在菜单中选择“攻击开始”后才会执行。这样一来，你可以让数个角色同时执行攻击命令，也可以一个一个单独进行攻击，大大增加了游戏的战略性。

当同一方的几个角色邻近站立时，还会自动发动“连携攻击”，你将会看到极其华丽的全屏特写和攻击效果。最大可4人同时进行连携攻击。参与攻击的角色都可以得到相等的经验值，但如果角色间的实力相差太大，其攻击力甚至还不如单独攻击来得更高。

“举起”和“投掷”是系列的特色指令，我方的人形系角色都可以将场上的另一名同伴或敌人举在头顶，然后将它们投掷出去。利用这个系统，你可以让角色在一回合中达到原本达不到的位置，或者突破强力敌人的包围圈。而将有些怪物，比如企鹅兵投掷出去后，还会产生爆炸的效果，威力不俗。



上述所说只是《魔界战记》整个战斗系统中的冰山一角，还有诸如魔石、怪物捕捉等乱七八糟的各种系统这里就不再累赘地叙述了，有兴趣的玩家就请继续关注我们《掌机王SP》上的攻略吧。

新增可用角色



普雷奈尔

原先一直在魔王城负责接待主角参与暗黑会议的接待员。本次参与到战斗中的她，会有什么样独特的魅力呢？



阿迪尔

PS2版《魔界战记2》的主人公。喜欢将事实扭曲的热血男子。



罗萨琳德

PS2版《魔界战记2》的女主人公。由于从小与世隔绝，所以对于人情世故并不了解。爱称罗琳。



塞塔

日本一另一款SRPG《灵武战记》中的角色。曾经被称为“宇宙最强的魔王”，并引以为傲。

普通职业



魔法剑士

虽然拥有剑士的身分，但却能熟练地操纵魔法，被列为异能者之列。据说她们的瞳孔中寄宿着一种名为“地狱”的神秘力量。拥有着恶魔血统的魔法剑士并不只以单纯的杀戮为乐，对于背叛或者有违骑士道的事情，她们从来是严令禁止的。



盗贼

由于拥有超高的盗窃技术而被公认的职业盗贼。他们的出生、经历、性别、年龄等等都被隐藏了起来，只有盗贼行会——魔界最大的工会组织才能知晓。如果被委托，无论是多么危险的任务他们都会去执行。他们之中最优秀的一个会被冠以“盗贼王”的称号，但现在此人仅仅存在于传说之中……



魔人

严格地来说，“魔人”并不能算是一个职业。但是由于他们拥有天生强健的肉体与可怕的破坏力，所以每当魔界一百年出生一个这样的人才时，都会被记录在案。与强者战斗是魔人一族最大的爱好，而对于弱者，他们认为其根本就没有存在的价值。



玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌				
マール王国の人形姬 天使が奏でる爱のうた				
NDS	日本一Software	RPG	预定2008年8月7日	日版
	1人	容量未定	5040日元	对应周边未定

文 嘟嘟 美编 澄香

本作移植自1998年发售的PS版同名游戏，在继承了原作基本系统的前提下，本作中又增加了一些新鲜要素。除了画册一般可爱的画面，游戏中随处穿插的各种音乐歌舞片断也是颇为引人注目，这里，就让我们来了解一下这款充满童话色彩的音乐RPG游戏吧。

一切始于英雄救美



住在玛鲁王国橘子村的奇异女孩柯奈特，与她的人偶朋友在森林中遭到坏魔女一伙的袭击，所幸得到玛鲁王国的王子费尔迪南的搭救，而柯奈特也对王子一见钟情。在库鲁鲁的鼓励下，单相思的柯奈特决心主动出击，参加了选拔未来王后的“玛鲁小姐大赛”，并在比赛中获得第一名。作为优胜者，柯奈特再次见到王子，还在王子的生日晚会上跳了一支舞。两人似乎正情投意合时，心怀怨恨的坏魔女再次出现，将王子变成石像带走了。于是为了挽回自己的幸福，柯奈特毅然与同伴们踏上了拯救王子的冒险之旅。





▲与路人对话搜集有用的情报。对话时注意提示剧情进展的关键语句，如果不小心漏掉重要细节，也可以向库鲁鲁询问。



▶在道路复杂的地方行走时，游戏上屏会显示该地区的迷你地图，红色方块所指示的就是主人公所在的大致区域。

正统派的RPG战斗

游戏采用了传统RPG游戏的踩地雷式的遇敌方式。走出村子便可能遇到敌人，玩家可以选择"战斗""逃跑""自动"。如果选择战斗，则可以进行物理攻击、使用道具、使用特技等。各角色拥有不同的属性设定，针对敌方的弱点进行攻击就能让战斗对我方更加有利。另外特技中除了惯有的魔法攻击外，还可以通过吹奏小号来回复体力，给同伴加油打气。而受到鼓励的同伴们会感激柯奈特，这时"感谢槽"中的值就会上升。消耗"感谢值"的话柯奈特就能够发动必杀技"褒奖"，感谢值越高必杀技的效果也就越强。

▲进入森林、洞窟等战斗场所之前，可以在集市购买一些备用的武器装备和道具。

◀正如"褒奖"这个奇特的名称，必杀技的音效和画面的设定也是非常有趣。

▲柯奈特的主要武器是小号，库鲁鲁则可以投掷银针进行攻击。

歌舞插曲事件

既然是音乐RPG，游戏中自然少不了音乐剧式的歌舞场景，游戏中角色以唱歌、跳舞的形式来叙述剧情发展，看起来是不是很特别呢？而作为新增要素之一，在主菜单中选择"アンコール"，就可以对游戏中已经出现过的音乐场景进行回放。

◀▲库鲁鲁鼓励柯奈特不能一味等待，而要拿出勇气行动起来。

◀▲冒险途中会遇到各种各样的人偶，对话后他们可能会加入一同参与战斗。

柯奈特·艾斯珀

声优：藤野かほる

拥有与人偶对话的能力的奇异女孩。个性善良、直率，她那开朗的笑容总是能给周遭的人们带来勇气和力量。与玛鲁王子命运般的邂逅之后，她决心勇敢追寻自己的恋情。

伊特莉·罗真奎茵

声优：天野由梨

玛鲁王国屈指可数的豪门贵族罗真奎茵家的千金小姐。因自己显赫的家世与美丽的外表而孤高自恃，不把他人放在眼里。而在其傲慢的背后，也有着身为千金小姐孤单可怜的一面。

库鲁鲁

声优：川村万梨阿

能够与人类对话的人偶，像人类一样拥有喜怒哀乐。总是陪伴在柯奈特的左右，时而像个严厉的母亲，时而像个亲切的姐姐般给柯奈特指引方向，与她并肩作战。

费尔迪南·E·玛鲁

声优：森川智之

玛鲁王国的王子，不仅外表俊朗，而且温柔聪明，习得一身好剑法，是全国女孩子们所仰慕的对象。2年前其父去世，之后一直由其母亲任女王治理着玛鲁王国。

ジグソーワールド 大激闘！ジグバトル・ヒーローズ

拼图世界大激斗 拼图大战英雄

ジグソーワールド～大激斗！ジグバトル・ヒーローズ～

NDS	日本一Software	PUZ	预定2008年6月26日	日版
	1～4人	5040日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.88 P30

这款《拼图世界大激斗 拼图大战英雄》是由日本一游戏公司推出的一款拼图作战游戏，游戏操作简单，最多支持4人联机，性格各异的主人公们也为游戏增加了不少看点。游戏的系统方面我们已经在88辑中为大家做过介绍，而临近发售，本作中的一些设定也进一步明了化，这里，就让我们来看看一些特殊技巧，以及各角色在战斗中的几种必杀技使用吧。

文 嘟嘟 美编 chisun

各角色的必杀绝招

随着人物等级的上升，本作中的主人公——拼图世界中的"英雄"们将能够发动各种充满特色的必杀技巧。而每次发动必杀技，都配有相应的特技动画演出，而更特别的是制作人员还独具匠心地为各角色分别制作了独立的必杀主题曲。

穆迪基德 声优：水岛大宙

必杀主题曲：完全无敌穆迪基德
演唱：ドンボルカン山口

LV1 穆迪轰炸 使对手还没有来得及放入正确位置的一枚拼图爆炸，如果对手正拿着拼图，则会连人带图一同被炸飞。

LV2 穆迪气势 在一定的时间内，拼图应该放入的正确位置会以特殊标识显现出来，根本就是作弊必杀技，按照提示直接放上去就行了！

LV3 穆迪飞踢 干扰作战法，将对手已经拼好的拼图的一部分踢飞。



穆迪气势

橘子 声优：民安ともえ

必杀主题曲：小猫与柑橘　演唱：菅田直人

LV1 帮忙喵 从天而降一枚拼图。

LV2 加油喵 在一定的时间内，以身体冲撞的形式将对手撞飞。

LV3 橘子一个人也能行的喵 又一个作弊必杀技，让手中的拼图自动嵌入正确的位置。



橘子一个人也能行的喵

霍妮 拉拉 声优：计名さや香

必杀主题曲：魔法咒语拉拉拉　演唱：计名さや香

LV1 这是我的 将对手手中的一枚拼图抢夺过来。

LV2 制裁 在一定时间内，让对手的计数指针向相反方向倒转。

LV3 魔法之刑 使用禁忌的魔法力量，将对手已经拼好的拼图的一部分击飞。



魔法之刑

小杀 声优：广桥凉

必杀主题曲：青葱的秘密　演唱：民安ともえ

LV1 给我 以敏捷的身手夺走对手手中的一枚拼图。

LV2 抱歉了 在一定时间内夺取对手的视力，让对手在拼盘上盲人摸象瞎忙活。

LV3 觉悟吧 漂亮的一刀斩！将对手已经拼好的拼图的一部分击飞。



觉悟吧



三太

声优：留樱良姬

必杀主题曲：魔王三太的主题曲　演唱：留樱良姬

LV1 哗哇哇哇 将拼图搅乱的必杀技。

LV2 等等我 在一定时间内，使对手的移动速度变慢。

LV3 动真格的了 使用身为魔王继承人所拥有的秘传魔法，将对手已经拼好的拼图的一部分击飞。





艾特娜

声优：半场友惠

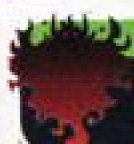
必杀主题曲：无

LV1 布里尼击落 将拼图搅乱的必杀技。

LV2 性感电光 在一定时间内，让对手的计数指针向着相反的方向倒转。

LV3 混乱冲击 将对手已经放好的拼图的一部分击飞。





魔王

声优：立木文彦

必杀主题曲：呜呼 魔王节
演唱：ドンボルカン山口　旁白：郡正夫

LV1 黑暗冲击 将自己周围的对手全数弹飞。

LV2 黑暗重力 在一定时间内，让拼图的重量骤然增加，让对手拿不动拼图。

LV3 黑洞 将对手已经放好的拼图的一部分吸入黑洞的深渊。

必杀技巧之拼图抢夺

游戏中，当主人公正准备拾取的一枚拼图被对手抢先一步拿走时，实在是让人火大。而在这种时候，要想扭转局势取得战斗先机的话，可以使用某些角色的特定必杀技将拼图从对手手中抢夺回来，但实际上并不是每个角色都拥有这样的必杀技巧。所以游戏中特别另外制作了所有角色通用的“拼图抢夺”技巧的设定。



▲将我方角色移动到对手附近，按下A键或配合触控笔的操作，就能从对手处将拼图抢夺过来，而在对手正准备放置拼图时就是下手的最佳时机了。

特色百科图鉴

在“故事模式”下完成的拼图图案，会自动保存到游戏中的“大百科模式”下，玩家可以在这里打开图鉴，观看图片及相应的解说文字。而根据所选主人公的不同，拼图所对应的图片内容也会有所变化。例如穆迪基德对应恐龙图鉴，小杀对应一般动物图鉴，霍妮拉拉对应古代神秘图鉴，三太则对应昆虫图鉴等。







新作拼盘 NEW GAMES SHOW

怪物农场DS2 复苏！驯养大师传说

モンスターファームDS2 苏る！マスターブリーダー传说

NDS	Tecmo	SLG
	预定2008年8月7日	日版



《怪物农场DS2 复苏！驯养大师传说》是“《怪物农场》系列”登陆NDS平台的第二作，是一款在初代《怪物农场》以及《怪物农场2》两部作品系统的基础上追加全新要素的作品。玩家在游戏中要扮演一名怪物驯养师，从创造到慢慢培养怪物、最终向“驯养大师”这一目标发起挑战。

本作中除了那些被“《怪物农场》系列”玩家所熟悉的经典怪物们将再次登场外，厂商还为大家准备了90种全新的怪物，这让本作的怪物总登场数达到了270种以上。而游戏颇具新意的怪物诞生系统这次也有所创新，除了用触控笔在屏幕上涂鸦生成怪物的“魔方阵再生”、对着麦克风喊出特定词汇生成怪物的“咒语再生”等几种在前作中备受好评的怪物诞生系统外，这次还加入了全新的“魔法文字再生”系统，只要玩家输入文字就可以直接生成怪物。

游戏中的时程是以一周为单位来进行的，目前已经公开的怪物培训手段总共有三种，它们分别是训练、修行和探索，这三种方式各自有利弊，譬如训练能使怪物提升的能力不高且成功率不理想，不过它并不消耗资金；修行虽然能大幅提升怪物能力但需要掏腰包；而探索可以提升怪物能力且有几率发掘出各区域被深埋的道具，不过要求参加者有很高的综合素质，这也将那些初级怪物拒之门外。相比前作主人公追求目标时的“孤单”，本次还追加了多名性格各异的驯养师，玩家在向目标进发的途中首先需要超越的就是他们。除此之外，前作中主人公的助理也将作为神秘劲敌向你发起挑战哦！

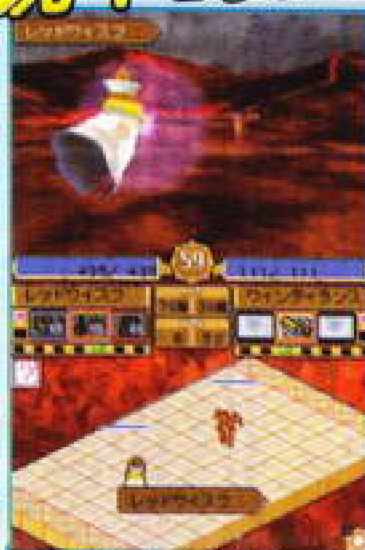
（文：羽纹）

我们的目标是成为传说中的驯养大师！





▲在育成途中会发生多样的事件。


▲经过多次试炼，向着传说中的驯养大师发起冲击吧！



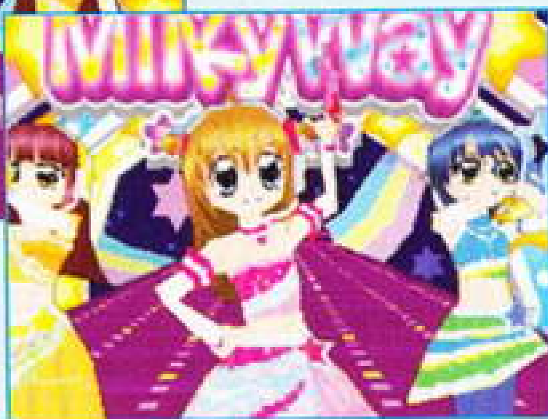
▲利用“训练”来培养怪物在游戏前期是最实际的，希望这次训练的平均成功率能有所提升。

偶像宣言 热舞出道

きらりんレボリューション みんなでおどろうフリフリデビュー!

NDS	Konami	SLG
	预定2008年7月24日	日版

大家一起来热舞

▲▶偶像三人组“MilkyWay”闪亮登台!

由Konami推出的女性向少女偶像模拟游戏《偶像宣言》在NDS上的系列第五作《热舞出道》即将于今年7月发售了。配合动画版的故事，本作中主人公月岛星琉将与她的新伙伴雪野、花咲以热舞偶像三人组“MilkyWay”的姿态闪亮登场。游戏中玩家所要做的就是扮演这几个小女生，利用触控笔让她们在舞台上随着音乐有节奏地跳起舞来，而表演曲目方面包括MilkyWay的出道新歌“闪亮如你”，以及曾出现在系列作品中的一些为大家所熟悉的歌曲。当然，前作中受到好评的换装系统也在本作中继续得到保留，不同风格的衣着服饰使玩家手中的“偶像”们各具特色，让女孩子们穿上可爱的衣服舞动起来吧!

（文：嘟嘟）



▲拿起触控笔，按照画面提示指挥月岛动起来吧。



▲换装系统的保留相信能够满足女性玩家们爱时尚爱打扮的心理。

触摸击退 软绵绵战车

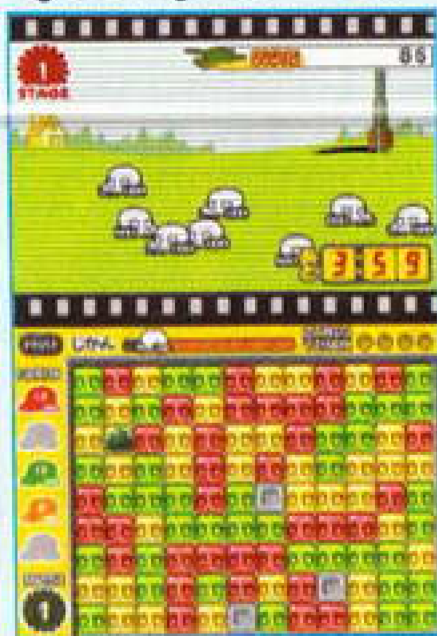
タッチで退却! やわらか战车

NDS	Success	PUZ
	预定2008年7月24日	美版

《软绵绵战车》是在日本比较出名的Flash动画，现在，根据它改编的游戏也即将由Success搬上NDS平台了。游戏的类型是含有动作成分的方块益智游戏，在玩法上也非常简单。玩家要在下屏找出3个以上连接在一起的同色方块，然后利用触控笔进行点击就可以得分，在限定的时间内将一定数量的颜色方块消去就可以过关。在模式方面，除了以原创剧情来展开的单人“剧情模式”外，还有可以通过触摸来和软绵绵战车接触的“接触模式”。另外，游戏中还专门将剧情模式中收录的一些迷你游戏独立出来制作成了“迷你游戏中心”，在那里玩家可以毫无限制痛痛快快地玩迷你游戏。玩家还可以将游戏的体验版通过NDS的通信功能发给好友，让他们也体验一下游戏的乐趣。

（文：雷伊）

轻松好玩的益智游戏



▲游戏的玩法并没有脱离方块游戏的基本规则，很容易上手。



▲玩家还可以和软绵绵战车尽情接触。



▲玩家还可以和软绵绵战车尽情接触。

锹型虫少女 益智方块

くわがたツマミ くっつけ！ツマミ箱

NDS	Success	PUZ
	预定2008年7月24日	日版

本作同样是由Success根据人气Flash动画改编而成的益智游戏，在玩法上也和一般的方块类游戏差不多。玩家要操纵主角，将画面中3个以上外形或者颜色相同的箱子排列在一起，这样就可以将这些箱子消去。在游戏的主要模式中，玩家需要在下屏将不断出现的箱子消去，而上屏则会播放原作的相关Flash动画。游戏中还有一个解谜模式，箱子一开始就已经配置在画面上，玩家要将规定数量的箱子消去以达成过关目的。此外，游戏还为玩家们准备了小剧场模式，在这个模式中，下屏将会显示锹型虫之家，而上屏则是屋外的样子，根据玩家在各个模式中收集到的道具的不同，玩家可以看到游戏中角色做出的各种不同反应。

（文：雷伊）



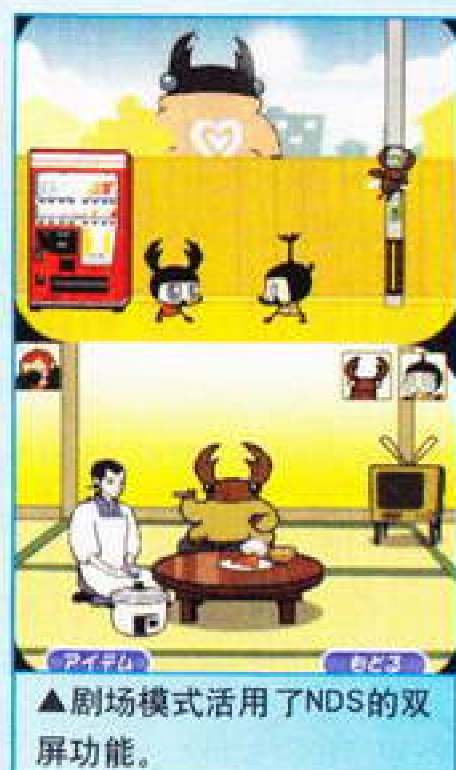
▲在主模式中，玩家可以尽情消去方块。

玩法轻松简单

风格清新可爱



▲游戏的模式非常丰富。



▲剧场模式活用了NDS的双屏功能。

出包王女 刺激紧张！林间学校篇

To LOVEる とらぶる ワクワク！林间学校编

NDS	MMV	AVG
	预定2008年8月28日	日版

《出包王女》是由长谷见沙贵和矢吹健太郎连载于《周刊少年JUMP》上的人气漫画，后因受到好评继而改编为动画，根据ACG界的规律，本作的游戏版也将于8月和各位玩家见面了。NDS版的舞台位于山上的林间校园，梨斗和拉拉等人准备来到这里进行三天两夜的外宿。可是正当他们乘坐巴士赶往目的地的途中，突然遇到了因大雨引致的山崩，一行人被困在了林间校园中不能返回。感觉敏锐的拉拉觉得意外的背后应该有人在操纵，究竟隐藏在事件背后的真相是什么呢？游戏的画面采用了2D和3D结合的手法，部分人物造型将用3D来表示。另外值得一提的是本作还对应触控操作，玩家可以用触控笔和各位可爱的女生来一次亲密接触。

（文：乌冬）



▲本作的剧情画面还是用2D来表示的。



▲用触控功能来干各种"邪恶"的事情也是少不了的。

出包王女 脸红心跳！临海学校篇

To LOVEる とらぶる ドキドキ！临海学校编

PSP	MMV	AVG
	预定2008年9月25日	日版

和NDS版一样，《出包王女》同时也公布了PSP版，从游戏标题来看，两个版本完全是独立的故事。PSP版的故事讲述主角梨斗和拉拉等人来到了海边的临海学校进行外宿，本来打算趁此机会增进和暗恋女生春菜之间感情的梨斗，却不知道一个可怕的陷阱正在等着他。究竟这个陷阱是什么？而梨斗和各可爱女生之间的感情发展又会如何呢？一场搞笑的海边恋爱喜剧即将展开。和原作一样，游戏版里充斥着各种服务男性玩家的画面，况且本作的舞台是海滩，美女们的泳装姿态也是少不了的，看来各位男性玩家有眼福了。

（文：乌冬）



王女的海边大作战



▲PSP的大屏幕有着先天优势，本作的画面看上去比较精美。



▲各种服务画面保证了游戏的"观赏性"。



▲女性角色全以泳装姿态出现这是在原作里也很少见的。

流行之神2 携带版 警视厅怪异事件簿

流行の神2 PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル

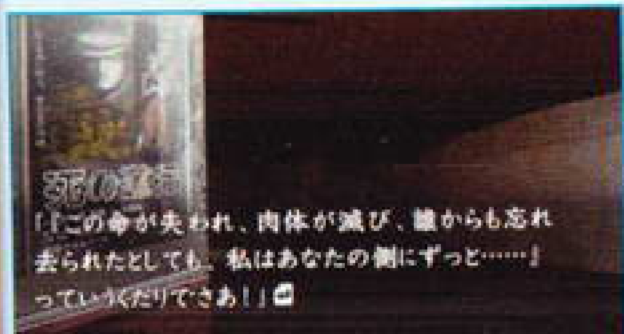
PSP	日本一Soft	AVG
	预定2008年8月7日	日版



本作由2007年PS2版《流行之神2 警视厅怪异事件簿》移植而来，同时追加了若干新要素。"《流行之神》系列"以各种都市传说为题材，玩家将扮演警察风海纯也去解开一个个怪异事件。和一般灵异类题材的AVG不同，根据玩家的世界观差异，本作的任何一个章节都可延伸出科学与超自然两种路线，可谓匠心独具。利用调查中收集到的各种关键情报，玩家可在每个章节的最后推理事件的来龙去脉，如果收集到的关键情报不足，那么很可能因推理不充分而无法获得高评价。游戏追加的新要素有：新CG图片、式部人见路线的新剧本以及新的结尾曲，该曲由活跃在ACG界的歌手霜月はるか担纲。

（文：胧月）

科学与超自然的双重冲击！



▲整体气氛阴郁诡谲，含义不明的文字常常让玩家头皮发麻。



▲人物的绘制很有油画的感觉，虽然本作不以吓人为目的，不过看到一些暗示性画面时还是提前做好心理准备吧。



▲"冰山美人"式部人见在FANS心中人气很高，特别增加她的主线也在情理之中。



CLANNAD

CLANNAD				
PSP	Key	AVG	2008年5月29日	日版
	1人	6090日元	无对应周边	

文 宇轩 美编 澄香

我讨厌这个小镇，因为这里满是想要忘却的回忆。
每天去学校，听听课，与朋友们闲聊，然后回到原本不想回到的家里。
没有任何新鲜的事物。
这样下去，会有什么改变吗?
我的生活，今后会有什么改变吗?
这是一座自然景色较多的小镇。
上学时需要绕山而行。
如果能把这些山都劈开，上学不知会轻松多少。
一边计算着，一边赶路。
周围看不到同校的学生。
通往学校的是一条大路，本来应该有很多学生，相当热闹才对。
而且今天也不是什么假日，也就是说，现在不是学生赶往学校的时间。
可是，就算看到这幅闲散的光景，我也一点都不着急，继续闲庭信步……

距离学校还有200米，我停下了脚步。
朋也："唉……"
叹着气抬头仰望，校门就在视线前方。
长长的坡道，噩梦般地向上延伸。
"唉……"
那是另一个叹息声。相对我而言，显得微弱而短促。
那里有个女生，和我一样呆呆地站着。
披肩的短发，随着微风轻轻飘舞。
看她的表情，像是要哭出来的样子。
"嗯嗯……"
仿佛在自言自语一般，女孩闭上眼睛，频频点头。
之后，少女睁开了眼睛，目不转睛地凝视着高处的校门。
女孩："你喜欢这座学校吗?"
朋也："哎?"
不对，她应该不是在问我，而是在问着想象中的某个人。不知道他会怎样回答呢?
女孩："我非常非常地喜欢这里。但是，一切……都在改变着。不管是多么愉快的事，还是多么开心的事。一切，都在不断地改变着。即使是这样，你还会永远喜欢这里吗? 我……"
朋也："只要能找到不就行了吗?"
女孩："有……"
少女有些吃惊地看着我。
朋也："只要能找到下一件愉快的事，不就行了吗?令你愉快的事，难道只有一件吗?"
女孩："……"
是啊，无知而又纯洁的岁月，是任何人都曾经拥有的。
朋也："喂，我们走吧。"

我们一起迈开了脚步……
在这长长的，长长的坡道上……

时间是在流逝的，世界上没有一尘不变的事物，所以，只要找到另一件开心的事就好了。

Clannad

2004年，一部制作了3年的文字AVG游戏——《CLANNAD》隆重登场。3年，对于一款RPG的制作流程来说，也许并不是很长。但是对于仅仅只有文字、图片和背景音乐的AVG游戏来说，却是个难以想象的巨大投入。和Key社的另外两部著名作品——《Air》与《Kanon》一样。《CLANNAD》所追求的，也是那种纯粹的、让人发自内心的感动。同时，游戏也加入了许多搞笑桥段，让人在游戏时，不会由于压抑的剧情而过于苦闷。



PSP版的继承与改变

PSP版《CLANNAD》最大的变化，就是画面由4:3变成了16:9。所有的背景CG都经过了仔细的裁切与调整，而不是仅仅将画面拉伸那么简单。游戏保留了PS2版的全部语音，加上本来就长得可怕的剧本，使得本作不得不采用两张UMD的形式发售。这也是PSP上第一个采用两张UMD作为载体的文字AVG游戏。和《Air》一样，本作也对应记忆棒安装，这样就不会因为过于频繁的读盘而损伤UMD光驱了。剧本方面整体变化不大，只是新增了几处原创小事件与几张CG，另外也同时修正了一些原先PS2版中出现的细微错误。

古河渚

朋也只要保持朋也的样子就行了。不需要改变。





DATE

诞生日：12月24日
血型：A
身高：155cm／体重：43kg
BWH：80・55・81

朋也的同级生，因为身体原因而被迫休学，其实际年龄在朋也之上。基本上属于那种积极向上的性格，但时常也会流露出自己软弱的一面。在朋也的鼓励下，她开始了自己建立演剧部的梦想。



▲由于没有朋友，古河渚虽然喜欢这所学校，但却对陌生的环境充满了恐惧。

只要朋也喜欢我，我也会喜欢朋也的，因为我不想单恋。

伊吹风子



DATE

诞生日：7月20日

血型：B

身高：150cm/体重：41kg

BWH：78·54·79

在旧校舍黯然削着木片的女孩。虽然年纪与智也相同，但孩子气的性格却使她一点也不像个高中生的样子。为了祝福姐姐的婚礼，风子一直雕刻着木质的海星，并将它们散发给学生。直到有一天，朋也发现身边的人都开始逐渐忘记了她的存在……



▲风子继承了Key社作品中必定会有"幽灵少女"的传统，其人气也仅次于智代与古河。

剧情赏析

片段一

宫泽由纪宁和冈崎朋也结识了少年勇。崇拜两人的他开始天天逃学来到图书室与宫泽聊天。终于，他所在的学校将勇长时间没来上课的事告诉了勇的家长，愤怒的家长找到了由纪宁和朋也。

勇的母亲："虽然不知道你们跟他说了些什么，但是以后不准你们再靠近他！勇是一个正经的青年，应该去学校学习。"

那口气，简直就好像是在说我们不是正经人一样。

宫泽："那个……"

宫泽上前一步。

宫泽："勇是一个好孩子。"

勇的母亲："啊……？"

宫泽："勇最初是因为担心他的姐姐才来我这里的，而今天没去学校，也是因为勇有自己的想法。"

勇的母亲："不管是什么原因，告诉他这是错误的并让他改正，这就是身为家长的责任啊。"

宫泽："我并不认为勇的想法是错误的。勇也知道不去学校不好，他明白这一点，却为了改变自己而来到这里。因为这里有在学校、在书本上学不到的东西。他自己思考、行动，即使最后失败了，但也还是会有收获。最重要的是，勇他自己去行动了。我认为成为一个只是一味同意别人教他的事情的人，并不是一件好事。请不要否定勇的想法，拜托了……"

由纪宁深深地低下了头。勇的母亲站在宫泽面前，一句话也说不出来。

片段二

经过了不懈的努力，古河渚终于得到了上台演出话剧的机会。但在演出前一天，她发现了一本日记，上面记载了母亲早苗和父亲秋生为了照料体弱多病的古河渚，放弃了自己梦想的日子。第二天，在冈崎的鼓励下，古河渚还是站上了舞台。但是，演出能够顺利进行吗？

聚光灯亮了起来。在那光芒之中，浮现出了一个少女的身影。

过了很久很久，一直保持着沉默。

这是我的错……是我让爸爸妈妈放弃了梦想……而现在……我却牺牲了他们两人的梦想，去实现自己的梦想……

我察觉到渚的嘴角开始微微颤动。

这样的事情……我办不到……似乎是在这样说着……

然后，渚开始哭了，一直忍着的泪水满溢了出来。是我到现在为止看到过的，最痛苦的哭泣……

牺牲别人的梦想而活下来自己，在突然面对这样的现实之后，痛苦得不知道怎么办才好。仿佛失去了生存的意义一般。

"去实现你的梦想吧！渚啊！"怒吼在体育馆里回响着。

在体育馆的入口，秋生背光站在那里。

秋生："渚！你是傻瓜吗！孩子的梦想，就是父母的梦想啊！为什么不去亲手实现它呢！我们并没有放弃梦想，而是将自己的梦想寄托给了你啊！这就是所谓的父母啊！这就是所谓的亲情啊！所以……我们一直在等待着这一天的到来啊！"

渚抬起了头，她已经停止了哭泣。带我去吧，渚。带我到小镇能实现愿望的地方去……

攻略指引

游戏分为描写主人公学园生活的"学园篇"与毕业后故事的"After Story"两个部分。一开始，玩家只能够进入"学园篇"，当收集到8颗光玉，并完成风子线与古河渚线之后，就能够开启"After Story"的篇章。

整个游戏的流程非常之长，其剧本量大约为《Air》与《Kanon》总和的两倍，如果只想完成所有的Good Ending和True Ending，大约需要90个小时。而算上所有的分支剧情与Bed Ending，则需要300小时。没有一些毅力是无法做到完美通关的。和普通的文字AVG不同，本作的许多选项在选择之后都会被记录在系统存档内，即使重新开始游戏，也会对一部分的剧情产生影响。所以推荐第一次尝试本作的玩家先不要参照攻略，完成一个属于自己的结局后删除记录再重新来过。

学园篇

游戏的主人公冈崎朋也是一名高三的学生，家庭的分裂、梦想的破灭、与父亲的不合让他逐渐脱离了正常的生活轨道，变得厌世起来。但实际上，他的内心依然充满着对生活的向往，在认识了古河渚与其他几个女孩子之后，他对于家庭、梦想和爱

藤林杏

比起朋也上学不迟到，还是目击UFO的几率比较高吧。



DATE



诞生日：9月9日

血型：O

身高：160cm/体重：46kg

BWH：82・56・82

朋也的朋友，性格大大咧咧的女生。是少有的会与朋也、春原这些不良少年搭话的人之一。因为知道自己的双胞胎妹妹对朋也抱有好感而想尽力从中撮合，但却逐渐发现，原来自己对于朋也也拥有着超越朋友的情感。



▲即使违反校规骑摩托车撞了人，但藤林杏却依然嘴硬。



一之濑 琴盈

可以……可以一起吃午餐吗？



DATE

诞生日：10月4日
血型：O
身高：161cm/体重：47kg
BWH：86・57・82

拥有天才头脑的神秘少女，总是一天到晚呆在图书室里自习。由于她种种不可思议的举动和言论，让周围的人都敬而远之。十分喜欢拉小提琴，但拉出来的音色却让人难以接受。几乎与世隔绝的她，似乎刻意隐藏着自己悲伤的过去。



▲不懂世事的琴盈，在遇到冈崎的第一天就拿出便当给他吃，要是普通人，一定会被吓跑吧。

情的理解也逐渐发生了变化……

学院篇一共可以完成11个角色的结局，并得到8颗光玉。其中，藤林椋的结局即使不达成也不会对游戏产生任何影响。

推荐攻略顺序

1	2	3	4	5
相乐美佐枝	坂上智代	宫泽由纪宁	藤林杏	冬胜平
6	7	8	9	10
春原芽衣	一之濑琴盈	伊吹风子	幸村俊夫	古河渚

After Story

学园篇结束后，冈崎与古河渚的故事并没有就此结束。互相了解到对方心意的他们最终走到了一起，并拥有了一个美丽、可爱的女儿。但命运弄人，幸福的生活一定不会如此的平静。接受了更加沉重的打击后，冈崎再度陷入了颓废之中，并体会到了作为一名父亲应该承担的责任与艰辛……

在After Story篇里一共可以收集到5个光玉，另外，第一遍通关后，是无法看到结局的。如果想看到After Story的True Ending，至少也需要将其打通3遍才可以。

名词解析

光玉

光玉是将整个游戏串联起来的线索，也是世界观的重要组成部分。所有的剧情都与光玉紧密相关。它可以解释为心愿之光，是人们的心愿在另一个世界的影像。只有拥有爱的人，才能够看到这些“光玉”。

用爱去帮助他人实现理想或者令他人获得幸福之后，就能够得到“光玉”。而“光玉”反过来又能将奇迹赐予有爱之人。

幻想世界

在正篇剧情里，你经常会看到穿插在其中的名为“幻想世界”的故事，总共有11篇。它们看起来和游戏中的生活毫无关联，但实际上，却代表着整个小镇的意识具现化后的形态。这个世界随着小镇的落魄而落魄，又随着小镇的幸福而逐渐繁荣。住在幻想世界的少女，是现实世界与幻想世界直接相连的一个代理人，她在幻想世界的生存状态，也就是小镇上现实世界的一个缩影。等待完成整个游戏之后，再回过头看这些“幻想世界”，你会理解地更加透彻。

趣味事件

智代的64Hit

春原阳平貌似一遇到智代就有非常悲惨的下场，说直白一点，就是被揍啦……不过不要被动画版智代那动不动就过千的连击数给吓着了，在游戏中，能达成的最高连击数也就只有64Hit，而且几乎是借助了所有游戏中主要角色的"连携"才完成的。想要看到这个剧情，首先需要完成幸村俊夫线，然后参照表格选择就可以了。

4月15日	気になる
4月17日	校内で暇を潰す
	寝ていく
	话しかけみてる
	话しかける
4月18日	空き教室
	もう少し见ている
	寝ていく

变形的春原

如果按照如上选择达成了64Hit，并完成过一遍After Story后，就可以在4月17日看到春原的脸因为被智代猛揍而严重变形……

春原的录音机

在14日春原的房间内选择给录音机录点什么上去就可以随机听到一种版本的口水Rap，总共有8种。

风子大师

在风子由于看到可爱的东西而进入自我世界之后就可以对她进行恶作剧。每试过一种恶作剧后，下次再进行这种恶作剧就能发生等级提升事件。所有恶作剧都提升到"登峰造极"的等级后就会得到称号——风子大师(恶寒，亏得制作人能想出这种东西)。进行恶作剧的顺序可以随意，但最好优先达成"话している相手をすり"这个项目。

玩后感

要是说，游戏会对玩者的人生观、价值观产生影响，那我首先想到的就一定是《CLANNAD》。虽然它并没有《Kanon》那么浪漫，也没有《Air》那么悲伤，但从中流露出的那些生活上的点滴真情，却能引发玩家们最大的共鸣。它并不是一个恋爱游戏，其剧本的深度早已超出爱情的范围，涉及到了人与人之间的每一种牵绊。也许游戏的标题已经很好地反映出了制作人的想法——CLANNAD(家族)。



坂上智代

只有你才能扮演我心中最特别的那个人。



DATE

诞生日：5月13日
血型：A
身高：160cm/体重：48kg
BWH：88・58・85

虽说是朋也的后辈，却总是以长辈的口吻说话。由于其特殊的个人魅力，身边总是能够聚集起许多人。家庭破碎的她似乎拥有着一段不为人知的过去，也是因为这份过去，现在的她，想要依靠当上学生会长来保护自己心中想要永远保护的东西……



▲虽然智代表面上很强势，但其实内心却十分温柔。这种性格在《智代After》里表现得淋漓尽致。



秋之回忆

Memories Off				
PSP	5pb.	AVG	2008年5月29日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

"《秋之回忆》系列"是Kid公司最著名的纯爱向AVG游戏。它并没有掺入太多冗余的情感，而自始自终都只是在讲述着一个个看似复杂，实质却非常单纯感人的爱情故事。PSP版的移植度非常高，即使是对剧情烂熟于胸的老玩家，重温后，也一定能从中找到一些不一样的感动。

文 宇轩 美编 澄香

剧情简介

三上智也是澄空学园一名17岁的高中生。由于意外事故，从小青梅竹马的恋人彩花不幸去世。虽然在朋友面前，智也依然强颜欢笑，但他的内心却一直无法从彩花的阴影中走出来，人生和未来似乎失去了意义。面对同为青梅竹马的唯笑和澄空学园中的另外5名女孩，他会做出怎样的选择呢？

亮点解析

由于是第一部作品，《秋之回忆》在人设上并不出彩，人物对话上也显得过于拘谨，没有太多的深度或者出彩的语句。但是就故事本身而言，在当时也能够算得上是一种突破。对于青梅竹马的唯笑，为什么主人公会去刻意回避，在一开始并没有完全交代。随着剧情的深入，对于影之女主人公彩花的回忆逐渐明晰。如何摆脱过去的阴影，重新面对生活，剧本作者最后给予了一个趋于完美的解答。没有必要忘记过去，因为它能让你更加珍惜现在的幸福。

雨……

打开蓝色的信封，里面有一张折好的白纸。
拿出来，展开。上面连一条装订线都没有，在洁白如雪的纸中央，只有一行字——
"雨……什么时候才会停？"
……雨。
我开始颤栗起来，甚至无法呼吸。喉咙干得像针刺一样。
……雨。
热血在我全身奔流着，像是点燃一般的灼热。
……雨。
那个有雨的下午。世界消失了颜色……时间停止了流逝……
那个曾想忘却的记忆……
那个忘不了的记忆……在这里……

浅浅的雨水积成的水坑旁……
那柄张开了的洁白的伞，伴着如泣的雨滴……
彩花是为我而死的……所以……
温柔的笑容，大粒的泪珠，
柔柔的秀发，甜美的香味。
再也回不来的……体温……
没有了言语，什么也听不见，什么也看不见，仿佛进入了真空的心灵。
我想，这世界上的一切一切，全部都消失了。
关上了心扉……可是，无论如何也上不了锁。
只有保留心灵的那一片空间，保留着对彩花的回忆……
时间停止了，永远永远……
雨，在不停地下着。



在《秋之回忆》大受好评之后，Kid公司再度推出了其续作《秋之回忆 2nd》。在所有系列作品当中，2代的剧情可谓是最简单最朴实，但同时也是最能够深入人心的。如果要笔者在5作之中选择一部进行推荐的话，我会毫不犹豫地回答："2代，无疑是2代。因为它用一个朴实无华的故事坚定地告诉我们——要相信爱情。"

秋之回忆 2nd

PSP	Memories Off 2nd			
	5pb.	AVG	2008年5月29日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

剧情简介

炎炎的夏日，伊波健结识了酷爱钢琴的少女白河萤。由于父亲一直忙于出差的工作，留下了他一个人住在名为"朝风庄"的公寓里。日子一天天地过去，渐渐的，两人之间的感情发生了微妙的变化。是继续维护这份情感，还是重新开始一段新的恋情？这种摇摆不定的想法逐渐在伊波健的心中开始萌生……

亮点解析

排开剧情，2代中最受好评的，就要算是它的配乐了。李斯特的《爱之梦》、贝多芬的《悲怆》等古典钢琴曲，就像是融入了剧情之中一样，将气氛烘托地恰当好处。剧本作者也刻意地借萤之口，在游戏中加入了他自己对这几首曲子的理解。"虽然名为《悲怆》，但实际上在曲子当中却完全感受不到丝毫悲伤的感觉，与其说是悲怆，倒不如说让人感觉到了一股爱意。就像在追寻过去美好的回忆……"诸如此类的感悟，也在无形中增加了2代剧本的份量。

什么时候才会停？

那架白色的纸飞机，在昏暗当中，划过一道弧线，落在了我跟前。
那是一张A4的白色复印纸，在它中央的地方，用墨笔写着一行字。
雨……什么时候才会停？
"要是能够赶快晴天就好了。"想起萤曾经说过的话。
窗框上依然悬挂着那个木偶……
"扫晴娘，扫晴娘，明天一定要天晴啊。
就像是那甜美的梦境，天晴后就给你金铃。"
变成了祈愿人的替身，它牺牲了自己，去实现对方的意愿……
"萤只是希望能够留在阿健身边……"
而我，则希望能够帮助萤实现她的愿望。
那是一种无法抑制的强烈冲动，在我的周身充斥着。
没有理由，因为她的愿望——也就是我的愿望啊。

只有微笑就足够了，两个人在一起，因为微不足道的小事而嫉妒吃醋……
有时也会吵架，互不理睬……
所有这些过去的回忆，点点滴滴，在此刻看来都变成了无法再度重复的记忆。
不需要言语，
只希望，这段幸福的时光，能够永远永远继续下去……
爱，绝对不是虚幻的东西。
就算是世界中所有的爱都消失了，
我的爱，我对于萤的爱，也永远都不会消失……



本作是由作家村上龙的同名百万畅销书改编而来。原作本是为广大青少年提供各种职业规划和推介的指南书，而现在被搬上NDS，则变成了各种有趣的职业体验。虽然这些简单的模拟体验与实际生活中的操作还相差太远，但不可否认游戏过程中确实能了解到一些职业的基本知识，而且凭借着原作的高人气及充满噱头的主题，本作也必然会吸引到众多玩家的目光。

文 嘟嘟　美编 小鱼仔



13岁的Hello Work DS

13岁のハローワークDS

NDS	Digital Works Entertainment	AVG	2008年5月29日	日版
	1～2人	2Gb	3990日元	无对应周边



回到过去的女孩

在科技高度发达生活已经非常便利的2030年，越来越多的人在安逸的环境中丧失了工作的能力。因为一个偶然的事故，13岁的女孩加藤未来与她的机器狗伙伴拉休被卷进时空的隧道回到了过去，原来是拉休体内的时空装置被启动，她们被带到了她父亲加藤博士的学生时代。









而要顺利回到未来，只有帮助加藤博士完成“过去时代”的资料搜集一个方法，那就是她必须与“同龄”的父亲加藤大地一同，完成水晶指示器装置中的30个“职业体验”记录。而在体验的过程中，她被这个时代人们辛勤工作的精神所感染，决定将这种精神带到2030年并传达给大家，以此来拯救那个渐渐被情懒和满足所腐蚀的世界。



加藤未来

因父亲的研究室发生事故而从2030年回到了父亲的学生时代，与年少时代的父亲加藤大地一同参加了职业体验课程。个性开朗认真，在体验的过程中遇到的各种人和事给她带来了不小的影响。



加藤大地

加藤博士的少年时代。一开始对于加藤未来是自己未来的女儿一事毫不知情，而知道了真相后虽然非常震惊，但也温柔地做出了理解和支持。



藤井加奈

加藤未来的母亲的少女时代。温柔严谨的优等生，与加藤大地是亲梅竹马，两人的关系常被加藤未来拿来开玩笑。后来与“转学生”时任翔分配到同组体验职业。

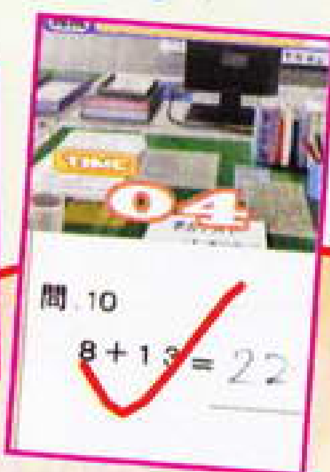


时任翔

与加藤未来一样是借由时光穿梭来到过去世界的蓝发少年。他化身转学生来到东山中学，其实是为了暗中完成某个重大的任务。

暑假里开始的职业体验课程





游戏中共有30项职业体验需要玩家去完成，它们发生的地点可能是在偶然路过的街头，也可能是外出游玩的途中。学校教师是玩家需要体验的第一项职业，这基本上就是一个简单的上手练习，因而没有选择的余地。每个职业的体验内容有三个环节，一般包括理论知识和实际操作的考察，而每个环节开始之前都附有相应的规则说明。关于每项职业的体验合格线其实都很低，拿知识问答的部分来说，只要玩家能够答对一两道题一般就能够顺利通关。每完成一项职业，就会有一个水晶球亮起。





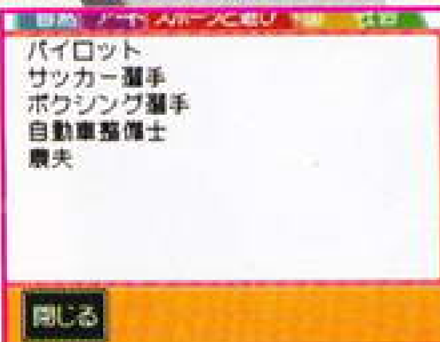

完成第一个水晶球后，来到大地图，这时玩家便可以自由寻找想要体验的职业。按START键可以查看当前的体验进度和下一个目标的提示信息。地图上最初可体验的职业有三种，分别是新闻播报员、足球运动员和糕点师傅，其他职业则会随着剧情发展慢慢增多。与职业体验或主线剧情无直接关联的对话，都可以点击画面左上角的skip跳过。

游戏上屏幕的缩略地图上可以看到用不同颜色标出的地点，蓝色表示待触发的未知事件，橘色表示职业体验地点，红色表示一般对话事件，粉红色表示的则是玩家当前所在位置。被触发的事件会消失，而有了这些具体的标识，玩家就无需担心在地图上无目的地四处乱走了。



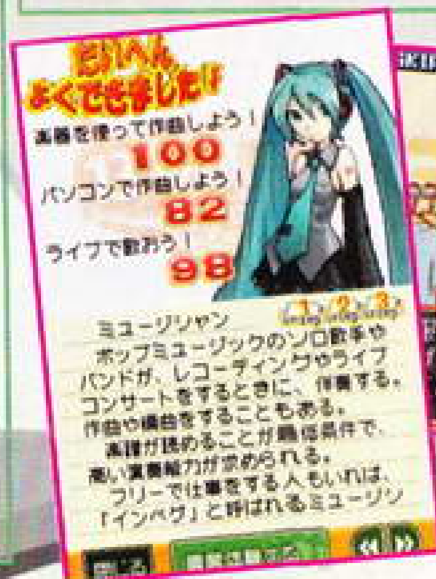

职业辞典





在游戏一开始的主菜单中，选择“职业辞典”一项可以看到已完成职业的分类介绍。点击职业名称进入，游戏上屏的得分是取玩家在各存档中该职业所取得的历史最高分值，下屏则是该职业的具体介绍。游戏中出现的三个Tips也可以在这里查看，这些内容大多是与原作相关的百科知识介绍，对整个游戏的进展没有影响。

而选择下屏最下面的“体验职业”选项，玩家可以再次对该职业进行体验，这里可以随意选择其中一个环节，而没有游戏中那样连续完成三个环节的要求。如果在这里体验得到的更高分数，同样可以刷新历史最高分值。





与初音一同登台演出

作为本作的一大卖点，自然不得不提虚拟偶像初音未来在游戏中的出场。进入大地图后，从玩家所在的初始地点即学校操场开始，向东南方向行走一小段路就会第一次遇见初音，第二次见面是在去电视台体验新闻播报员的时候，不过这两次见面都没有过多的交谈。此后的空中小姐体验时也有与初音再会的可能。



▲玩家与初音的两次偶遇。



第三次遇见就是在就职于电视台的前辈凤堂真实的介绍下，得以与初音一同体验音乐人的工作过程。这里没有体验与否的对话选项，不过想来各位玩家也会认为没有那个必要了。

初试乐器作曲

刚开始的游戏比较简单，主要是让玩家掌握弹奏的基本技巧。具体操作方法就是用触控笔按照左边音乐走势图的变化上下移动话筒，超出走势图的变化范围会被扣分，被错误点击的键盘呈红色，没有走势图的地方点下触控笔同样会扣分。





进阶电脑作曲

这一关游戏难度骤然加大许多，节奏不再如上一关那么缓慢，走势图变化也比较多了，特别是不少连音的点击比较容易出错，不过只要多练习几次还是能够顺利通关的。





现场演奏一试身手

最后的同台演奏，音乐中伴有初音的歌声。走势图的条纹更窄更加崎岖，要注意控制好触控笔尽量避免误点。



过场动画和语音的加入

本作容量达到了NDS游戏中少有的2Gb，除了众多的职业体验内容，大量过场动画，特别是对话语音的加入也是其中一个重要原因。介于容量限制，对话方面虽然无法采用全程语音，但游戏从头到尾几乎所有重要情节中都有声优的出演，而本作在音乐方面的表现也已经非常不错，对语音和音效方面要求较高的玩家一定会大呼过瘾。





职业介绍



社会生活类

学校教师、糕点师傅、潜水员、警察、侦探等



▶潜入船底救人的工作可不是那么轻松的，打捞清理浮在浅水面的重油也是潜水员的工作之一。



▲按照游戏提示，从左边选择合适的材料制作出令客人满意的蛋糕来。

自然科学类

兽医、宠物护理师、消防员等



◀兽医要善于了解动物的心理，这方面的训练是不可或缺的。



▶帮狗狗清除寄生虫，有点恐怖的画面，用右边的药水可以来一次大清除，但只能使用一次。

艺术表现类

新闻播报员、模特、音乐人、插花艺术家、杂志编辑、游戏制作人、甲绘师等



▶游戏设计员制作出来的游戏可以直接试玩。虽然这里看起来比较简单，但这种"在游戏里玩游戏"的感觉是不是有意思呢？

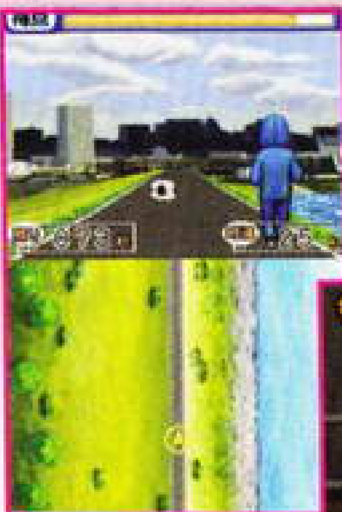


▶对于职业模特来说不仅需要漂亮的外表，平时的形体锻炼也是很重要的。

▶按照上屏的挂牌指示选择相同的动作，超时或者选择错误都会被淘汰哦。

运动类

足球运动员、飞行员、拳击手、农夫等





▲体验一下拳击手的体能和技巧训练。跑步时按A键加速，B键减速，当遇到阻碍或不明飞行物的攻击时按Y键及时进行躲避。

旅游类

空乘服务员、巴士导游小姐等



▶为了飞机行驶的安全，空乘服务员必须熟背各种安全知识，还要检查乘客的安全情况。

玩后感

本作虽然被归类于AVG，但内容形式从脑力锻炼式的问答，到音乐演奏、推理，可以说是个大杂烩。超大2Gb容量使得游戏中的动画音效素质不俗，大量语音的加入也是非常吸引人的。各关卡难度都较低，对话选择对剧情发展也几乎不存在影响。只是较多的知识问答显得比较乏味，实践模拟中的一些体验形式还是感觉创意不足。

出身高贵娇生惯养的公主对名不见经传的冒险者一见钟情，这早已不是什么新鲜的故事，然而一见钟情之后并没有发生两情相悦的团员结局，被拒绝的公主反而决心利用她的任性改变世界。听起来相当荒唐的故事，反而成全了本作中各种有趣的游戏设定。

文 嘟嘟 美编 小鱼仔

世界はあたしでまわってる



世界因我而转

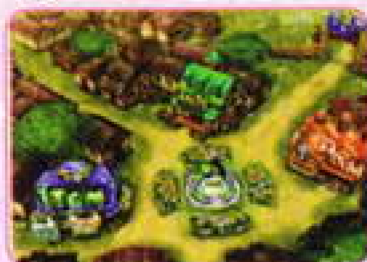
世界はあたしでまわってる

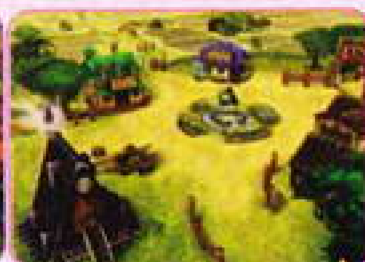
NDS				
Global A Entertainment	RPG	2008年8月7日	日版	
1人	512Mb	5040日元	无对应周边	

闯荡世界

邂逅让公主对一个陌生的冒险者一见钟情，在遭到无情的拒绝之后，公主毅然决定要外出冒险，成为一个独挡一面的人。为此她剪掉多年来的飘逸长发，丢掉美丽的长裙，穿上防具，独自一人踏上了她的冒险之旅。







走出城堡的公主才发现世界原来跟她想象中相差太多，于是她一边游历世界，一边接受各种委托任务，替人们解决各种麻烦。她坚信无论多么难办的事情，都可以用自己的任性来搞定！



基本操作

A键	确定/进入地图/搜索敌人
B键	进入主菜单
X键	使用任性特技
Y键	使用回复道具
R键/SELECT键	查看当前任务内容

菜单功能

ステータス	查看人物状态
装备	看、更改武器防具等装备
アイテム	查看、使用道具
魔法	使用习得的魔法
クエスト	查看接受的任务内容
システム	当前状态下存档、读取进度
戻る	回到移动画面

战斗系统

冒险的途中，公主必须接受来自各地委托人所交给的各种任务，完成任务之后，才能从委托人那里获得进入下一个地图的钥匙等道具。



任性特技

正如游戏标题的“世界因我而转”一样，本作最特别的地方就是公主的任性可以改变游戏中的各种要素。敌人的等级强弱、地图的地形、环境这些一般RPG游戏中既定的条件设定，在本作中只要达到一定的条件，就可以按照玩家的意愿随意变更。比如战斗中若想要先发制人，就可以选择“我先攻击”来改变原有的敌我攻击顺序，或者也可以选择“不准动”的选项让攻击力较高的怪物暂时失去行动力，这与一些具有麻痹、石化等特殊功能的道具比较类似。



人物介绍



冒险者

『等你能独当一面时再来找我吧』

年轻英俊的冒险者，出身高贵且衣着品味不凡，但似乎对上流社会的浮华风气带有厌恶之感。面对任性公主的请求，作出了干脆的拒绝。



神秘战士

『不受点挫折磨难是不会成长的』

受不放心公主独自一人出行的国王委托，为了让公主更加独立，准备在路途中妨碍公主让她成长得更快。而实际上一直暗中保护着公主。



公主

『用任性来拯救世界』

娇生惯养的公主，15年来一直过着衣来伸手饭来张口的生活，想要的东西都能够轻易得到手，因而坚信神是为自己存在的，这个世界是为自己而存在的。直到一个年轻冒险者的出现。

小村庄里的商店

每次开始战斗之前，必然需要先做一些准备。武器和防具可以在村里的装备房内买到，一些必要的道具可以去道具屋找一找。而旅店中就可以免费住宿一晚，战斗中损耗的HP、MP、WP就会全部回复，而旅店中出售的各种食物可以提高能力值，有的可以增加经验值，有的可以增加HP，比较类似于一些有特殊效果的道具。游戏中已经出现过的怪物、得到的道具等数据资料也可以到旅店察看。除此之外，有的村庄里还会有奇怪的占卜屋。



装备房









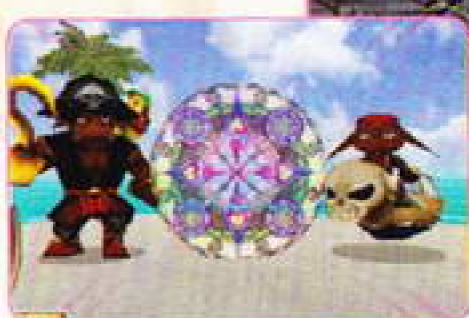
道具屋



旅店

WP值

当然，如果所有设定都可以按玩家喜好随意改变，那么游戏不是完全失去了可玩性吗？所以这些变更实际上都是有限制条件的，就是表示任性度的WP值。各种任性技巧都必须通过消耗一定的WP值来实现，效果越强则所需的WP值越多，而WP会随着等级的上升而增加，这与魔法和MP值的使用无异。



玩后感

本作中可以用WP值来改变地形、敌人强弱这一点，实际使用起来感觉比较特别，当然这样一来游戏的难度也降低了很多。游戏画面非常精致，人物设定也很可爱，而世界观等方面就过于简单了一些，游戏场景和战斗系统也比较单一，总的来说创意大于可玩性，单是冲着游戏的有趣设定来玩一玩还是可以的。

LEGO INDIANA JONES THE ORIGINAL ADVENTURES

本作是继《乐高星球大战》后，LucasArts推出的另一款NDS平台“《乐高》系列”作品，游戏改编自同名电影《印第安纳琼斯》（也译作《夺宝奇兵》）三部曲。在“《乐高》系列”中，原作的场景和人物都以乐高积木的形式登场，以诙谐和夸张的手法为玩家再现了电影里的经典片段。趁系列的最新电影播放在即，让我们借游戏来重温一下当年的每一幕吧。

乐高印第安纳琼斯 最初的冒险

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

NDS				
LucasArts	AVG	2008年6月3日	美版	
1～2人	512Mb	29.99美元	无对应周边	

文 乌冬 美编 小鱼仔

基本操作

十字键	移动	X	攻击
A	调查/捡起(放下)道具/拼积木	Y	换人
B	跳跃	Start	暂停(菜单)

游戏玩法

本作收录了电影版的三部作品，玩家所要做的就是操作主角琼斯去完成电影里的每一个情节。本作的收集要素也十分丰富，如能收集分布在关卡各处的重要道具，能对百分百完成游戏有很大帮助。

三部作品的剧本是独立的，玩家可以从里面任意选一个开始玩，但是要注意的是每一个剧本的流程是固定的，只有先完成前面的情节，才能推进之后的剧情。当完成了一个关卡的故事模式后，系统就会开启这个关卡的自由模式，这样玩家可以反复挑战这关来获得之前遗漏的重要道具。



虽然本作的类型为AVG，但游戏里也有不少动作元素，这里值得一提的是换人系统。在故事模式里角色是两人一起行动的，每位角色都有自己独特的能力和道具，玩家可以根据不同的战斗需要换上对应的角色。另外在自由模式里虽然也有换人系统，但和故事模式不同的是这里可以8个角色一同行动，多人行动的好处就在于在碰到过不去的地方时，玩家会有更多的应对手段，同时在解谜能力使用上的限制也会更少。不过这里要注意大部分角色并不是一开始就能使用的，只有通过了相应的关卡使他们出现后，玩家才能用金钱来购买使用权。

本作动作部分的难度不算太高，而且没有Game over的概念，角色死亡只会减少当前获得的金钱，不过即使金钱归零也不会Game over，所以玩家可以大胆进行探索。

谜题是本作的重点，相比难度不高的动作部分，在解谜部分里如果没有好好留意游戏给出的提示，出现卡关现象也是常有发生的。在谜题的种类方面，除了有和其他版本类似的谜题外，NDS版还有一些需要活用触控屏和麦克风的独有谜题，根据解谜方式的不同可以分为以下三类。

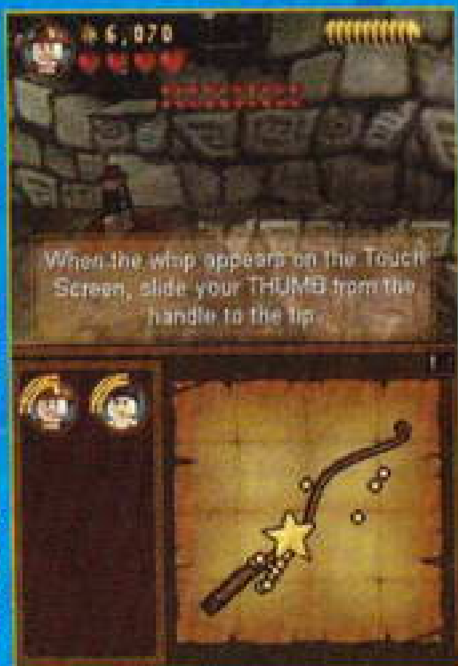
解谜相关

共通谜题



一般来说这类谜题都不会太难，无非是点火、推箱子和吹气之类，操作任何角色都可以解开，而且画面中会有明显的提示和道具，玩家只要多留意这方面的信息就不会有太大的障碍。如果遇到卡关的情况时，应多从游戏里的布景下手，因为有可能是关键的机关和道具隐藏在了这些地方，我们要先打碎画面中的布景后才能发现它们，如果是机关的话，有时还需要按A键拼凑起来才能使用。

角色专用谜题

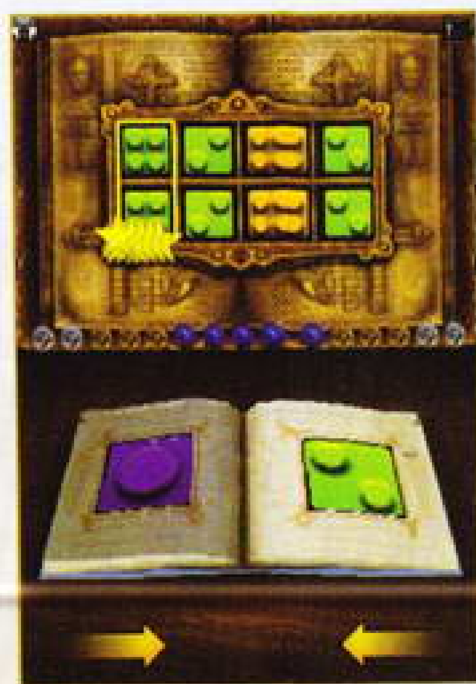


前面讲了不同的角色对战斗造成的影响也不同，不过除了这点外，角色对解谜来说也是很重要的。游戏中存在着需要特定人物才能解开谜题，比如各种颜色的积木平台：灰色是有鞭子角色专用的，当主角琼斯站在上面时会有提示，根据提示在下屏划出相应的轨迹，角色就能到达其他地方或开启某些机关；红色是女性角色专用，站上去后点击下屏中的猴子，角色就会变成猴子，这样可以爬上竹子到达高处；灰白色是携带有伞的角色专用，利用它可以滑向其他角色不能到达的平台。

另外也有些没有利用到颜色平台的谜题，比如射靶子和挖地，前者需要有投掷或射击武器的角色才能解开，而后者则需要携带有铲子的角色。游戏中像这样需要特定人物来解的谜题还有很多，这里就不一一列举了，其实解这类谜题的时候有一个小窍门，如果是适合这个角色的谜题，靠近机关后下屏角色栏里该角色的图标就会闪烁，提示玩家换人解谜，相反如果没有角色图标闪烁，那就表示目前还没获得可以解此类谜题的人，玩家应继续推进剧情直至获得为止。

迷你游戏谜题

需要完成一个迷你游戏才能解开的谜题，迷你游戏的种类有多种，并且某些涉及到多个步骤的操作环节。所以这类谜题也是最花时间的。比较常见的迷你游戏有辨认图案、拼图和复合操作三种，第一种通常用来开门，也是这里面最简单的，只要根据上屏给出的图案，在下屏找到相同的即可；第二种拼图也不算太复杂，但一般会有时间限制，要完成收集要素就得多练习几次；最后一种复合操作就比较复杂了，需要玩家进行多个步骤的操作，对操作者协调性要求很高，只要一个步骤出错就会前功尽弃，没有一定的耐性可不行，这类迷你游戏里像冷冻猴脑和烤虫子都是很具代表性的。





玩后感

说实话，游戏的素质比我预想中的要好，每个关卡之间的衔接很紧凑，谜题丰富且难度适中。对于电影的FANS而言，游戏的剧情也是不可错过的，并且对经典镜头的恶搞也更加让人捧腹。本作的完成度很高，想要达成100%的收集可不是一件简单的事情，推荐给那些有"收集癖"的玩家。

漫谈 历代掌机周边

文 3D族 丁丁&奶糖
编 盲先知 美编 咕噜

专题企划 FEATURES

一提到掌机周边，你会想到什么？PSP的保护套？NDS的水晶盒？可能绝大多数国内玩家都会情不自禁地想到这类东西。也难怪，在国内市场中，这些保护类周边几乎是很多游戏店在出售掌机时的附属品，想要低价买主机，先一起买了这些“周边”再说。不过接下来我们要介绍的这些掌机周边，和上述国内市场上随处可见的“周边”大不相同，这些周边大都是由官方或者官方授权许可后其他厂商推出的产品，在当时可以说基本上兼具了实用、新奇两大特点，而且几乎涵盖了常见的所有掌机机种，所以下面的小盘点也算是对掌机官方周边的一个回顾，也算是从一个侧面回顾了掌机的发展史。

Game Boy

这个诞生于上世纪80年代的小东西究竟如何改变了我们的生活，已经不用多说。尽管用今天的目光来看它实在简陋得不值一提，但就凭借四阶灰度的黑白画面和简单的按键，GB在游戏界流行了将近十年之久。如果你认为一台如此简陋的机器在长盛不衰过后留下的只有无以计数的经典游戏的话，那就大错特错了。有了下面这套周边，你一定会对GB刮目相看。

Pocket Camera和Pocket Printer

这套GB周边发售了包括红色、黄色、绿色在内的多种色彩，之所以称之为一“套”周边是因为它实际上包括了“Pocket Camera”和“Pocket Printer”两部分。从字面上可以看出，一个是“口袋相机”，一个是“口袋打印机”。顾名思义，有了第一样周边，GB可以进行拍照；而配合了第二个周边，你还可以把拍摄的照片打印出来慢慢欣赏。但是试想一下，分辨率仅仅160×144、又是黑白的屏幕，拍出来的照片能是什么效果？那么这个周边开发来有什么意义呢，难道只是为了新奇？



◀ 装上Pocket Camera的GB。

当然老道的任天堂比我们更清楚GB的机能，所以应该不会冒险开发一款没什么用的周边出来。其实这套周边的推出目除了扩展GB新的功能外，更在于增加新奇的玩法。“Pocket Camera”不仅仅可以让GB增加拍照的功能，而且只要插入GB的卡槽就可以让手中的GB和现实中的人或者景物互动，比如玩家可以拍摄自己的头像，然后在GB上进行一些简单的修改，像增加图案、背景、文字等。此外如果是从《掌机王》时代走来的读者，一

定记得第5辑中还曾详细介绍过这款Pocket Camera，玩家可以把现实中拍到的人物头像作为游戏中的人物头像进行游玩，虽然都是一些简单的小游戏，但创意实在令人称赞，笔者在看完那篇文章的介绍后也曾深深被这个小玩意吸引，并且寻觅了很长一段时间。

对于另一个周边“Pocket Printer”来说，需要一根GB的对战连接线来将其与GB本体连接，而后就可以借助专门的打印纸来打印出你拍摄的照片、大头贴等。当然在游戏中出现的图片也没有问题，像《口袋妖怪》中的精灵图鉴、《牧场物语》中的事件照片都是可以进行打印的。而对于摇钱树《口袋妖怪》，任天堂甚至还推出了专门的限定版皮卡丘黄Pocket Printer。

另外，Pocket Camera由于是以GB卡带的形式设计，因而除了GB本身外，GBC、GBA、GBA SP等兼容GB游戏卡的掌机也可以使用这个周边，当然GBA SP由于卡带插槽方向问题，可能会拍出倒立的照片，但无论如何，这两款周边对于机能有限的GB来说，都是不可多得的。







▲皮卡丘黄的Pocket Printer。

Game Boy Color

1998年发售的GBC，在笔者看来只是黑白GB的加强版之一，本质上与GB Light、GB Pocket区别并不大。但是任天堂并不这么认为，作为GB主机的最终形态，随着后期越来越多专用彩色游戏的推出，GBC俨然成为了一个独立的机种。不过GBA仅仅在GBC发售三年不到的时间内就推出，这也足见GBC只是一台用来过渡的掌机而已。虽然如此，但是这并不代表GBC就没有出现过有趣的周边。

皮卡丘计步器、樱大战计步器

在上世纪90年代，随着随身电子产品的日益流行，电子宠物、电子计步器等产品普及开来，包括中国大陆在内，都可以随处见到这些小玩意，笔者当时还是小学生，记得这些东西在小学生间也相当流行。而这一时期也恰逢GBC的热卖，于是厂商也随即推出了可以和GBC互动的“计步器+电子宠物”类产品。

这款奥迪和任天堂联合出品的皮卡丘电子宠物机就是一个非常有趣的“计步器+电子宠物”周边，它除了原有的游戏功能，还能作为当时非常流行的记步器来使用。电子宠物机上皮卡丘的表情十分的丰富，随着玩家步行步数的增加，皮卡丘的亲密度也能增加，并且会学会新的表情。玩家可以指挥皮卡丘玩一些小游戏，比如平时的喂养、洗澡等，还能玩老虎机游戏。如果长时间不带在身边，那么皮卡丘的亲密度便会下降，如果老虎机转到777则亲密度大增。当然，既然是GBC的周边

产品，它与普通计步器的不同之处就是它可以和GBC上的《口袋妖怪 金·银》以及《水晶》进行红外联机，玩家可以通过计步器得到神秘礼物。至于神秘礼物是什么，则要看玩家和皮卡丘的亲密度和计步器的统计了。



▲马修的皮卡丘计步器，最近他天天带在身上。

这种周边不止《口袋妖怪》专有，在《樱大战》限定版GBC中，也附带一个类似的计步器，功能基本上和《口袋妖怪》版类似，不过皮卡丘变成了真宫寺樱……总的来说，这款周边也算是顺应潮流推出，而且周边本身也符合了掌机的"便携"这一特性，你甚至可以把这个周边本身就当作一个掌机。



▲现在很难找到的真宫寺樱计步器。

Game Gear

很多读者也许已经不知道GG这台掌机。由SEGA推出，诞生于1990年10月6日，全名为Game Gear的它在当时来说是一台功能十分强劲的掌机。虽然是和GB同时代的机器，但是它却先GB一步使用了彩色屏幕和背光技术，这使得GG不仅拥有彩色屏幕，还可在夜间使用。那么这台掌机会有什么不同凡响的周边推出呢？

TV调幅器

既然是彩色屏幕，又有背光灯，那么除了游戏以外玩家会怎么使用它呢？就像现在我们会使用PSP和NDS来观看视频一样，GG的用户自然也会想到用GG去观看视频。不过当时的视频技术远比不上今天，所以厂商退而求其次推出了TV调幅器。配合这个周边，GG便可以当作一台小型的移动电视来使用。这确实是个非常不错的选择，玩家出门在外，除了可以使用GG来进行游戏，还可以欣赏自己喜爱的电视节目，实在一举两得，似乎让人很是省心。但是遗憾的是，这套周边的耗电量惊人，即便使用了额外电池盒，6节5号电池也只能勉强维持不足一个小时的时间。如果需要长时间观看电视节目，那么只能用外接的变压器了，这样做需要玩家停留在固定的地点，这就失去了其便携性。由于电池的问题，外接TV调幅器对于GG来说只能算是一个鸡肋，实用价值大打折扣。虽然GG本身也因为电池续航能力而完败，但是这款周边本身的设计还是非常独到的，也足以成为GG周边的代表。



◀GG看电视的画面效果有这么好？



▲调节频道的方法看起来比较简陋。

Wander Swan

动漫游戏改编大户Bandai（现NBGI）也曾试图挑战任天堂在掌机界的统治地位，遗憾的是它们推出的WS掌机以及彩色版WSC最终还是在任氏掌机的面前败下阵来，但是WS系主机新奇的玩法和独特的设置，使得扩展功能相当不俗，因而也诞生了不少有价值的周边。

ADAPTER

WS的卡带式样的周边——ADAPTER，所谓ADAPTER，字面翻译是“接合器、转接器”的意思，也就是说使用了ADAPTER这种转接器后，WS的功能会有所拓展。拓展卡带ADAPTER的种类很多，在WS上会有不同的用途。举例来说，在使用了一种有连接功能的ADAPTER后，WSC可以通过USB传输线与PS2上的游戏进行资料交换，从而使得游戏的内容变得更为丰富。而且随着PC的普及，采用USB接口形式的ADAPTER也推出了，这样WSC还能和电脑相连接。继而该周边支持了SD等存储卡，玩家可以利用存储卡来进行存档的交流以及备份，从而避免出现存档丢失的情况。WSC还可以利用USB连接电脑在互联网下载游戏到存储卡来进行游戏，可能现在的不少NDS烧录卡也正是受到了这种启发。当然除了下载游戏，还可以下载特殊存档或者游戏中的隐藏道具、地图等，这都是单机无法得到的乐趣。另外比较著名的MobileWonderGate可以让WS通过拨号上网来连接网络浏览网页和收发电子邮件，在当时是比较先进的。



▲通过转接器连接上手机的WS。



▲接上MobileWonderGate的WS看起来仍然具有整体感。

Game Boy Advance

GB系的后续机种GBA应该是大家较为熟悉的掌机了，相比GB而言，它的机能有了质的飞跃，可以支持更多实用的周边推出。由于没有了竞争对手，GBA也成为一时无两的王者掌机，所以周边相对单调，多是后期对视频功能的拓展周边。

Advance Movie

这是任天堂官方推出的能让GBA播放电影、动画的周边，也就是我们常说的AM3。掌机的多媒体功能尚未被挖掘的时代，这样一款能让玩家使用GBA看电影、听音乐的多媒体周边确实非常新鲜。它采用的储存形式是Smart Media卡。在此周边发售时，一起推出的影片中就有大人气的《名侦探柯南》的TV动画，而且除了《柯南》，后来还有更多为该卡提供的电影、动画等视频贩卖。AM采用的储存技术能让SM卡提供25分钟的视频和4小时的音乐，实用性也是相当之高。



播放君



▲插上了播放君的GBM。

前面提到的AM3的生命力其实并不长久，也许是特殊的下载贩卖方式和单一的节目制约了它的发展。于是在2005年2月21日，任天堂又发布了官方播放器——播放君（英文名称PLAYAN）。要知道这时候PSP和NDS都已经双双发售，若不是有两把刷子，播放君也难以生存。

播放君的存储媒体采用了当时非常流行的SD卡，并且直接支持MP4和MP3格式文件的播放。播放君的外观比普通GBA卡略大，但是即插即用，非常方便。因为有独立的外放，有玩家指出它播放MP3的效果甚至超过了PSP，而且因为支持的码率很多，歌曲的选择上也没有任何限制。另外使用播放君听音乐时，耳机不应该插在掌机本体的耳机孔上，而是要插在播放君的耳机插孔上，这样听能完美地发挥播放君的音频效果。

而视频方面，播放君不再局限于官方发售的视频，而是附赠了MediaStage转换软件，让玩家能轻松使用电脑转换自己所喜欢的视频，播放效果也十分完美。播放君操作上也较为人性化：十字键进行音量的控制，L和R负责画面的亮度，START和L或R同时按时下，便进入休眠模式。播放君还能进行图片的浏览。使用GBA SP的话，它可以支持4小时的视频播放或者16小时的音乐播放，兼容GBA卡带的NDS也同样可以使用播放君，作为一款多媒体的拓展周边，播放君表现相当不错。



■插上了播放君的GBA SP，由于体积原因，播放君的卡带也长出了一截。

ADFami

在任天堂的红白机FC发售20周年之际，曾经借势发售了很多以FC为主题的产品，像“FC20周年限定版GBA SP”以及以FC知名经典游戏为对象移植的“《FC MINI》系列”GBA游戏，都获得了大卖。因为这个，当时也一度流行起了怀旧风潮。此时日本GameTech公司针对FC限定版GBA SP推出了红白颜色为基调的FC游戏外设ADFami。ADFami可以直接插入FC卡带并通过GBA卡槽在SP的屏幕上显示实际的游戏画面，除了能直接插FC卡匣，它还支持连发、调整屏幕亮度、立体声耳机等功能，不过笔者觉得这个周边实用性并不高，因为不便于携带，纯属怀旧之用。



CumPhone Advance

随着GBA的功能越来越丰富，除了多媒体视频播放外，用户还想让自己手中的掌机有其他的功能。CumPhone Advance这款周边就实现了GBA上进行可视电话通信的功能。这款产品自带了摄像头和耳麦，因此玩家不必再去购置其他的附加产品即可利用GBA轻松实现可视电话功能。另外此款设备的优势在于价格只有市面上普通可视电话的五分之一，质量也算不错。不过这款周边在通话时需要接AC电源才能工作，不能不说有点不方便。CumPhone Advance提供的摄像头为11万像素，刷新率约每秒5帧，这样画质也满足了一般的视频通话的需要。用户还能使用GBA上的按键来拨号，调整通话的音量和存储电话号码。值得一提的是，CumPhone Advance的GBA版本和GBA SP版本有所不同，GBA版的摄像头在上方而SP版的则在下方，这和两者的GBA卡插槽方向不同有关，所以购买时需要考虑自己的机型。





◀▲对应不同机种的CumPhone。

无线联机模块

这款周边是配合GBA游戏《口袋妖怪 绿宝石》同捆发售的。大家都知道，GBA联机需要有专门的联机线，但对战线有限的长度会阻碍玩家的交流。此款周边就让玩家可以完全摆脱连接对战线的麻烦。对《口袋妖怪》的玩家来说，对战、交换精灵是必不可少的，联机的频率很高，所以这款周边对于《口袋》玩家确实相当实用。它最多支持4位玩家同时联机对战，但缺点是只能支持GBA版的《口袋妖怪》之间联机，其他游戏一律不支持，这点还是比较可惜的。说它是GBA的周边，还不如说它是《口袋妖怪》的周边更恰当。



Nintendo DS

NDS开创了掌机的新时代，玩法多样的它本身就具备很多游戏以外的功能，因而配合了丰富多样的周边后，必然更是如虎添翼，究竟哪些实用，哪些新奇，接着往下看就知道。

Nintendo DS Browser



▲浏览器需要空出上下两个插槽才能使用。

Nintendo DS Browser是任天堂与Opera Software公司共同合作开发的针对NDS的网页浏览器。利用该周边，再通过NDS的Wi-Fi功能便可以实现无线上网功能，对于各位拥有NDS的网虫来说，能让人随时随地浏览网页，并且支持触控笔操作的浏览器还是有着莫大吸引力的。Nintendo DS Browser分为两部分，网页浏览软件存储在NDS卡带中，而另外一张GBA卡则作为内存扩展卡来使用，使用的时候缺一不可。而且因为该周边推出时，NDSL也已经发售，因而针对NDS和NDSL，该周边还推出了GBA卡和防尘盖两种大小的扩展卡。

浏览网页的时候，NDS上屏为放大画面，下屏则为标准画面。并且上下屏可以对换，下屏可以控制放大的画面进行浏览，支持50%～150%的变化。操作上，浏览器支持手写输入系统和按键输入系统两种方式。为了保护未成年人，还可以支持密码锁。但是经过笔者实际使用过后，发现很可惜的一点是这个浏览器不支持FLASH、PDF以及视频音乐的播放，相比PSP内置的浏览器来说效果差了一些。但无论如何，有上网功能总比没有要强。



▶浏览效果还是不错的。

专用电视适配器



前面也说到，在GB和GG两者争王的时代，GB因为机能原因而在电视扩展功能上远远落后于GG。到了NDS时代，任氏掌机的TV扩展功能在机能方面已经不存在任何问题。而随着销量的节节攀升，NDS在日本成为了仅次于手机的移动设备终端，于是NDS专用电视适配器也顺理成章地推出。和绝大多数周边一样，专用电视适配器也是只需要插在NDS卡槽便可以使用，而且自带的天线还可以进行调节和收缩，非常方便。不使用时可以进行折叠，缩小整体占地面积。

在使用的时候，NDS上屏显示电视画面，而下屏负责选台和字幕切换等选项，也可以选择保存字幕，然后进行观看。它还具有在16：9与4：3的画面间切换的功能。画质的选择也很多，比如常见的亮丽、标准、柔和等，而为了满足每个人不同的收视习惯，用户甚至还能切换画面角度，之后把NDS竖着使用来看电视。此外任天堂还在这款电视适配器中内置了Game&Watch的《消防员》游戏，看来在看电视之余，老任也希望大家牢记NDS是游戏机的本质。

震动卡

为了让玩家更能深入地体验NDS游戏的乐趣，任天堂推出了NDS使用的震动卡，后来随着NDSL的推出，老任也发售了专门针对NDSL的防尘卡大小的震动卡。震动卡是插在GBA槽使用的，在插入后，只要进行简单设置并配合具有震动功能的NDS游戏，便能在游戏过程中体验震动的乐趣，目前支持的游戏已经不少，著名的有《马里奥和路易RPG2》、《银河战士 Prime 猎人》、《应援团2》等，现在不少国产GBA扩展卡也纷纷加入了这一功能，也算是在向官方看齐吧。不过开启了震动功能后，NDS的使用时间也会直线下降，这点还需玩家自行取舍。



Wi-Fi USB Connector



相信国内绝大多数上网进行Wi-Fi的玩家使用的都是神卡一类国内产品，但是老任也是有自己的上网产品的。这款Wi-Fi USB Connector无线网卡就是任天堂的官方产品。这款无线网卡的使用十分方便，在电脑端装上驱动，然后再进入需要Wi-Fi的游戏中搜索无线网卡地址，并且保存就可以了。产品套装包含了USB延长线，使得一些USB接口在后面的机箱也能够顺畅使用。它能够接入任天堂官方服务器进行游戏的联机对战，像是《马里奥赛车DS》、《口袋妖怪 珍珠·钻石》等支持Wi-Fi的游戏都是我们耳熟能详的。

NDS耳麦

NDS上的Wi-Fi游戏越来越多，为了满足玩家在Wi-Fi时的语音交流需求，任天堂推出了此款NDS耳麦周边。它的造型十分独特，采用了普通的耳机接口，还能够根据玩家的需要，控制话筒的角度，让其贴合玩家的动作，让玩家在游戏的同时还能顺利进行交流。比如使用Wi-Fi进行《口袋妖怪 钻石·珍珠》的交换精灵功能时，就可以通过NDS耳麦进行对话，同样支持对话的还有《银河战士》、《超级大战争》等，等于在游戏时候可以和对方随意聊天了。除了支持游戏对战时对话外，它自然还能起到MIC的作用，比如可以完成游戏中的吹气动作，有了它你就就不必再对着机器吹气了。



NDSL摄像头



此款周边为《成人脸部锻炼SD》的配套同捆周边，竖起NDS主机并固定在支架上再把摄像头插入GBA卡槽，进入游戏，便能配合使用。游戏的玩法十分简单，只需要根据游戏中的面部表情动作，来做一遍就可以了。每次做完都会有一个相对的评分。通过每天不断的脸部锻炼，得到高分。从而完成对脸部的放松和锻炼。游戏中还有一个独特的模式，就是把摄像头当作镜子，并且支持图像左右同时进行对比，这样玩家就能知道自己在仪表上的一些欠缺和需要注意的地方了。可惜此款摄像头只支持配套软件，不具备扩展性，所以玩玩可以，真的想拍摄照片什么的还是免了。

NDS滑动控制器

此款周边配合NDS游戏《磁石小子》同捆发售，可能没见过实物的读者不明白滑动控制器是什么，其实它的原理和我们使用的光电鼠标的原理类似，通过发光二极管反射的光线来控制游戏时的滑动速度和距离。不过它也有和光电鼠标一样的缺点，那就是不能在太粗糙的桌面和会反光的桌面上进行操作，否则对游戏的操作有很大的影响。此款周边还内置了震动模块，撞击敌人时会产生不同程度的震动，给玩家手感上的反馈。其实控制器的操作完全可以在触控屏和十字键上来实现，并不需要依赖其他的周边就可以完成，但是游戏厂商强迫进行游戏必须使用滑动控制器，这样的做法笔者觉得还是有待商榷的。



PlayStation PORTABLE

PSP本来就是一款兼具了多媒体功能的掌机，而且本身所带的功能已经非常实用，在国内它更被人们看成是一款物美价廉的多媒体工具。要是再配合了下面这些周边产品，你一定会更加感叹PSP那令人眼花缭乱的功能。

PSP摄像头



多媒体娱乐功能一直是PSP的强项，为了强化多媒体娱乐功能。索尼公司更是发售了几款实用的游戏周边，来提升游戏的乐趣。在掌机上已经不新鲜的摄像头PSP也不会忘却，索尼这款PSP摄像头附赠了保护盒和《随意拍》的UMD，该摄像头的像素达到了130万，还能180度上下旋转。而且内置麦克风可以录

制LPCM音频。除了拍照外，它还支持简单视频的录制功能。拍摄的图片及视频保存在记忆棒中，能通过随意拍的UMD软件进行后期的编辑，可以进行例如增加相框等简单的修改，还能传输到电脑上进行浏览。前段时间索尼又推出了《我的造型师》，使得PSP摄像头的功能得到了更加充分的使用，可以把你的衣服分门别类地进行管理，只需要使用摄像头拍下照片即可，对于日常生活显得十分实用。

麦克风



■这款周边的体积小巧，看起来也很精致。

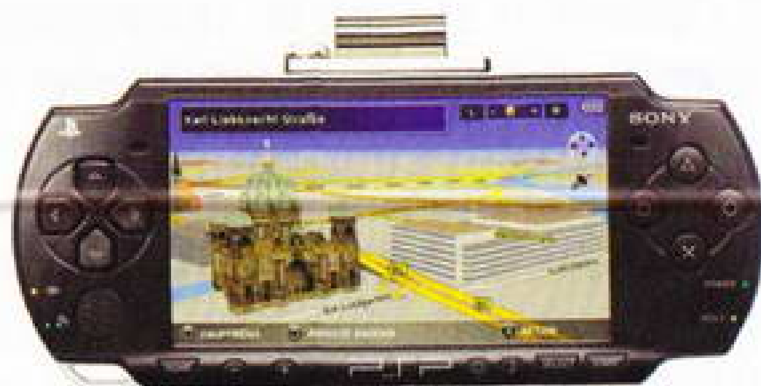
这款麦克风周边最早是配合软件《TALKMAN》同捆发售，通过麦克风玩家就能让PSP作为翻译工具来使用。通过《TALKMAN》，玩家能把自己使用的语言转换为其他的语言，体验不同语言间交流的乐趣。《TALKMAN》中还有其他利用麦克风的功能，比如它的闹钟需要玩家回答问题，答对才会关闭，十分有趣；它还能作为录音笔来使用，即时地记录下声音。最近在PSP上火起来的网络电话Skype也是可以用到这款麦克风的，这让这款周边的实用性又上了一个台阶。

GPS



这款周边可以帮助玩家准确定位自己所在的位置，配合驾车或步行时使用，这样就不会走错路了。Sony针对日本、欧美各国都发行了不同的版本，分别对应该地区的全部地图以及数百个3D绘制经典图标，上千个知名景点，同时能提供语音信息。这款周边还能通过Wi-Fi来下载新地图增加新的资料等。在旅游观光的时候，它确实是一个好帮手。除了当作地图用之外，它还支持游戏中的GPS功能，比如《家庭星空 携带版》可以定位玩家的地理位置，来确定天上的情况，实时地出现此地点上空星星的情况，这样一来无论走到哪里，玩家都能得知天上的星星变化。总的来说是GPS是一款比较实用而且颇具新意的周边。

■PSP显示出的地图信息。



介绍了以上那么多款各个时代、各个掌机的周边，相信大家对掌机周边的发展有了了解。掌机周边的发展，完全要看厂商对于此款周边上其他功能的支持，有些周边虽然实用，但是支持其的软件并不多，所以不免成为了鸡肋。希望厂商在周边软件的开发上多花一些心思，使得玩家手中的周边越来越实用。

掌机市场扫描

难得的休息日却碰上了"龙舟水"，原本的逛街计划不得不搁浅。或许有许多北方的读者都不知道"龙舟水"的由来，在栏目开始前乌冬就卖弄一下这方面小常识吧。话说每年的农历五月前后，南方都会有大面积的降水过程，这期间恰巧又碰上端午佳节，为了应节人们往往会举行龙舟竞赛，而降雨使河水涨高会更有利于活动的举行，因此民间也把端午节前后的降雨称为"龙舟水"。好，下面就让我们进入本次的市场扫描吧。



栏目主持／乌冬



据商家反映，6月上半月的主机销量同比上月有所提升，当然这里指的不仅是掌机，电视游戏主机的销量也在节节攀升。尤其在儿童节和端午节这两个节假日期间，一些大型商场里的电玩专柜都是人满为患，不少父母带着自己的孩子来选购主机。另一方面，随着高考的结束，使得部分主力消费群体回归，不少玩家都添置了新主机来犒劳一下自己。相信随着6月底和7月大作发售热潮的来临，游戏主机的销量会继续上升。

PSP方面，各色PSP－2000货源充足，大多数颜色的价格仍然维持在1340元的水平，只有粉红色卖到了稍贵的1360元。近期市面上出现了一批原装的限定版PSP－2000外壳，有传闻说是从工厂里直接流出的，价格在330左右，想一试限定版手感的玩家可以考虑入手，不过如果没有一定动手能力的话最好还是让商家帮忙换了壳再走。而之前那批没有封条和条形码的《战神》限定版PSP，估计外壳的来源与这批货是一样的。

组装8G记忆棒价格再报新低，现在只要280元就有交易，还价的话讲到260元左右应该也不成问题。话说这个价格在年前还是只能拿来买4G组棒，不得不感叹记忆棒更新换代的速度之快。

最近IDSL部分颜色出现了小面积的缺货，售价也因此小幅上升，单机报价比上个月贵了10元左右，不过相信这只是暂时性的。缺货的颜色主要集中在黑色和铂金色，需要多走两家才能找到。





最近游戏界比较令人瞩目的新闻就是Xbox360大作《忍龙Ⅱ》以及PS3大作《潜龙谍影4》的正式发售，这两款游戏在国内均掀起了一股购机热潮。根据笔者在广州了解到的情报看来，许多游戏店在周末时的Xbox360日销量平均已达到30台，这个成绩比之前任何一个时段都要好。店员透露说基本上Xbox360有大作要发售的时候，销量都会明显提升。目前电压为220V的港版Xbox360其零售价格为3080～3200元左右，处于严重缺货状态，而110V的台版Xbox360则开价2750元左右。

PS3春节之后的销售一直陷入颓靡状态，直到5～6月才有所回升，看来许多玩家就是冲着《潜龙谍影4》这款游戏而来的。目前40G的PS3价格为2750元左右。而《潜龙谍影4》也在6月11日火速到货，价格为420元。

PSP方面，销售继续保持着良好的势头，最近有《潜龙谍影 掌上行动》等民间汉化版等大作护航，销量一直稳步上升。到6月中旬为止，黑色、白色、银色的PSP－2000价格为1300元，粉蓝色、粉紫色、薄荷绿的价格稍贵一些，要1320元。粉红色一直是普通颜色里最贵的，价格为1480元，而限定版里大红色和哑光铜均为1600元。

8G组装记忆棒的售价继续下跌，到6月中旬的时候，其批发价格跌到235元。而这个时候大部分实体店的零售价格都在280～360元左右，网店的价格在250～300元左右。目前8G记忆棒只有7727M一种规格，请大家根据笔者提供的批发价格来做参考，在购买时进行适当的还价。

NDSL方面的售价依然毫无动作，神游行货IDSL售价为1035元，美版NDSL售价为1050元，日版的要1120元。烧录卡方面DS TT停产，零售价格涨到150元左右。据说该公司开始生产新规格的NDS烧录卡，代号不明。



高考结束后高三的学生玩家们全都回到了久违的人间，各大游戏店铺里都能看到他们轻松的身影。“憋屈”了一年的游戏热情瞬间爆发出巨大的能量，同时带动了商家的营业额。当然这里面PSP还是首选，不过近期PSP的价格出现了周期性的波动，半个月的时间内出现了近50元的涨幅。完稿时北京市场上PSP零售价格在1380左右，粉色系列酌情加30～50元。Sony组装8G记忆卡（格式化容量7727M）已经露出了主流的姿态，凭借价格的优势（零售价380元）扭转了之前与大容量TF卡竞争的被动局面，只是突然出现的大规模需求使得批发商在供货方面还表现得不是很稳定，而且由于上市时间较晚的关系对于质量上的反馈信息还比较有限。

最近市面上出现了一种仿造的《怪物猎人》限量版主题布包，虽然是山寨货，但是外观、做工等方面相比其他“同类产品”还算上乘，70元左右的价格也比较靠谱，喜欢的玩家可以考虑入手，只是在购买时应注意检查做工及外观，确认索扣的开合后即可购买。

NDS方面的销售仍旧是以iDSL为主力，未有新颜色的NDSL流入市场前大家的首选依然是集中在黑色、白色、粉色三种颜色上。iDSL主机+DS TT烧录卡+2G TF卡+贴膜+包这样的一套“标配”下来价格大约在1400元左右。这里要提醒玩家一点，最近市场上出现了一小部分翻新的NDSL，主要特征在于按键手感生涩，开关及音量调节键做工粗糙，在选购时要留心。





端午节刚过，西安掌机市场就有了新的变动——PSP-2000价格又有所回落，现在只卖1290元，对于没有在端午节购机的朋友来说，现在是一个很好的时机。这次的价格回落只是针对了部分颜色的机器，即黑色、白色、银色、薄荷绿、粉蓝色、粉紫色，售价为1290元；粉色价格相对还是比较贵，为1350元；哑光铜日版豪华版也降了不少，卖1500元；深红色限定版的价格还是遥遥领先，保持在1680元。自从去年圣诞节Sony推出了深红色限定版主机后，这部主机就受到了不少女性玩家的青睐。近日，市面上出现了一种深红色的PSP-2000原装外壳，而且还附带所有原装按键，这对于那些喜欢深红色主机却又因价格而望而却步的玩家无疑是个好消息。深红色外壳的价格大约在300元左右，但这里也要提醒想购买原装深红色PSP-2000的玩家，以防买到这种换壳的主机，购买前一定要仔细检查。记忆棒方面现在价格已趋于稳定，8G组装棒290元，4G高速组装棒180元，原装4G雷克沙285元。

如果你是《怪物猎人》的爱好者，这里再给各位猎人们推荐一款高仿《MHP2G》主题帆布包。虽然做工不能跟原装包相提并论，但是也相当精美和实用，目前市场上有4种颜色供玩家选择，黑色那款的表色与橙色的迅龙图腾相衬托，显得十分“怪物猎人”，价格在60元左右。

NDS方面，神游iDSL价格稳定，为1030元。烧录卡里DS TT货源充足，报价为160元。R4市场上也有少量存货，但是价格比DSTT要高一些，大概卖到200出头。





各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	江西恐龙	1300	—	1035	1050	—	270	130
广东深圳	久圣电玩	1340	—	1060	1150	—	270	135
北京	绿洲电玩	1380	1100	1040	1080	550	380	175
陕西西安	快乐多电玩	1350	—	1030	—	420	290	180
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1200	—	1100	—	350	180
福建厦门	快乐多电玩	1380	—	1080	—	480	280	160
安徽合肥	红星四海电玩	1300	1100	1050	1050	360	260	120
哈尔滨	鑫星电玩	1300	1100	1030	1000	—	260	150
天津	MARS(战神)	1320	1100	1060	—	—	350	180

硬件短消息

栏目主持 米格

某日去本地游戏店居然发现有卖《脸部表情训练DS》，包含摄像头和卡带在内，售价不到200元。这可是NDS上惟一使用摄像头的游戏。遗憾的是，摄像头只能在该游戏中使用，如果能解开限制随意拍照，并保存到烧录卡中，估计会引起购买狂潮。下面还是看看近期有什么有趣的周边吧。

多功能读卡器

文 就爱360

品名：マルチカードリーダー
种类：读卡器
出品：ロアス株式会社
对应机种：NDS PSP
官方价格：未定

SD、CF、记忆棒……好多存储卡，难道要整N个读卡器不成？不用，一个マルチカードリーダー就能满足你的需求。マルチカードリーダー是ロアス推出的多功能读卡器设备，可以读取和写入多达34种存储卡的数据，包括SD、MMC、记忆棒、XD等等。这款多功能读卡器对同类存储卡的不同标准的产品支持度也很好，比如能读写SDHC标准4GB～16GB SD卡的数据。不像有些产品，虽然号称支持SD卡，却但不支持SDHC标准，或者无法读写8GB、16GB等更大容量SD卡中的数据。产品做工不错，有分红、靛蓝、白、黑四种颜色可选。





站起来充电



你的NDSL都是怎么充电的呢？有没有想过让NDSL站起来充电呢？Hori于6月下旬推出的站立充电器可以满足你的愿望。站立充电器是一款NDSL专用充电器，内置凹槽，可以将NDSL机身托起，稳稳地站立在充电底座上。产品使用简单，造型也很美观，将NDSL放上后，简直就像一只展翅飞翔的小鸟。发售时会有两款颜色，黑色和白色。相信大部分玩家都会选择白色吧。

品名：充电スタンドDSL
种类：充电器
出品：Hori
对应机种：NDSL
官方价格：1680日元



用PS2手柄游戏吧

PSP的按键设计总是被玩家们责骂，手感远远不如PS2手柄。那PSP能否接上PS2手柄进行游戏呢？最近国外有玩友对PSP进行了改造，将PSP的内部按键控制线路与PSP手柄线路相匹配，并在机身右侧加入了手柄插槽。作者还放出了一段视频，从视频上看，按键和摇杆都能正常使用，用PS2手柄玩PSP游戏的感觉还真是不错呢。

品名：Single Connector External DualShock Controller
种类：外接手柄
出品：Blizzrad
对应机种：PSP
官方价格：——





全副武装 PSP

品名：ネオアルミケース
种类：收纳盒
出品：デイテルジャパン
对应机种：PSP-2000
官方价格：2079 日元



钢铁侠为什么有如此强大的能力？那完全是凭借外层的强力装甲。ネオアルミケース这款超级保护壳则可以为PSP提供最强力的保护，让PSP也变为"钢铁侠"。超级保护壳是一款PSP专用的收纳盒，但与其他产品不同，你将PSP放进去之后，无论是在游戏时，还是在充电时、更换UMD光盘时，就不用再拿出来了。产品专为PSP-2000定做，从细节方面考虑，预留了多个镂空口，像USB接口、开关、记忆棒接口等都没有遮挡，让玩家打开盒盖就能轻松游戏并进行各种操作。产品的上盖部分还内置了两个记忆棒槽，让我们可以把记忆棒放入随时携带。

白领 MM 喜欢的包包登场

品名：シャイニーポーチ DS Lite
种类：收纳包
出品：三英贸易
对应机种：NDSL
官方价格：2380 日元

NDS的包类产品不少，但有不少包包的设计都很儿童化，拿着这些有卡通图案或者五颜六色的包包上街会让人觉得好不成熟。如果你是位白领MM，又喜欢NDSL，那就应该购入这款白领包包了。该包包为银灰色，有金属质感，采用类似钱包式的上翻设计，整体显得比较高档。将NDSL放进去，不会再被人笑是小孩子了。产品的厚度在2至3毫米之间，有较好的防震性能。另外在背面，包包还设计了一个内袋，将拉锁拉开，可以装入NDS卡片。





EVA 材质包包

品名：EVA Denim 081
种类：收纳包
出品：フジワーク
对应机种：PSP-1000 PSP-2000
官方价格：1200 日元







如果你不喜欢上面将PSP武装起来的东东，但又想自己的PSP得到较好的保护，可以试试这款名为EVA Denim 081的产品。EVA Denim 081采用了EVA材料，手感很好，内部空间也比较大，除了PSP-2000外，老型号的PSP-1000也能放进去。在上盖处还设计了网兜，可以装下两张UMD光盘，当然，放记忆棒等其他小东西也是可以的。

SP评测室

文 寰仔

随着新版PSP的普及，PSP专用底座产品也发生了新变化，由原先以音响底座设计为主流变成以各种支持TV输出功能为主流，而且各种TV输出底座产品也都向着体积小、外形美观、功能完善的方向不断进化着，再配合遥控操作，看片、听音乐，绝对让你赞不绝口。下面我们就来评测一款PEGA推出的多功能充电底座吧。

PEGA 多功能充电底座

品名：Multi-function Audio & Video Charge Station
型号：PG-PP048
适用主机：PSP-2000



PEGA是一家国内著名的TV Game周边生产厂商，其产品多以外贸为主，出口欧美国家，这款多功能充电底座也同样是以国外市场为目标开发的，因此包装上写满了英文，风格也是仿照Sony官方PSP-2000周边的蓝白塑壳包装设计，采用塑料热压工艺密封，因此购买前无法进行试用，不过从包装上露出的产品部分已经能大致了解其功能。

这款产品共包含两部分，一个是新版PSP专用底座，一个是配合底座附赠的红外遥控器。打开包装后，首先来品评一下产品的做工。产品采用黑色陶瓷塑料制作，与PSP外壳材质相似，流光感十足，而且不论底座还是遥控器都非常精巧，底座的长度甚至比PSP主机还要短，但将新版PSP放入后却非常稳定。底座的后面是一排视频插口，包括色差、AV、S端子，用来连接各种视频连线，当然，还有PSP充电接口。左侧是视频切换开关，用来控制视频输出所使用的端口。底部还专门设计了4个防滑胶垫，保证产品放在倾斜的桌子上也不会掉下来。将PSP放入时，只需对准充电接口和耳机线控接口直插下去就能将主机放入。主机放入后与桌面成60度角，符合人们的观赏习惯。由于连接了耳机、线控接口，因此将PSP放入后，主机的扬声器就无法发声了，而产品后面又没有提供耳机接口，音频只能通过AV端子输出，因此这款底座并不适合玩家们在床上欣赏PSP电影使用，而的的确确是为连接电视设计的。由于线控接口也已经插好，这时我们就可以通过产品附带的红外遥控器坐在远处来操作PSP播放音乐、电影了。将PSP

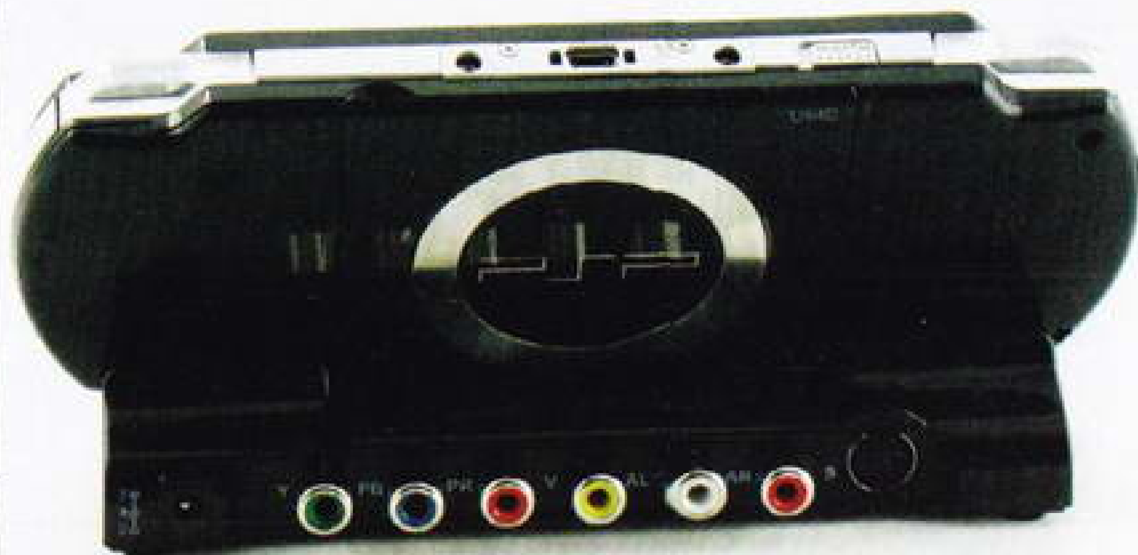


充电器连接底座后，我们就能为小P进行充电了。顺带一提，为了减小红外遥控器的体积，设计者还特别采用了纽扣电池来驱动遥控器。下面主要说说底座的视频输出功能。



刚才也说到，这款产品在背后提供了多种视频接口，也就是说直接将PSP线控接口中暗藏的视频输出端转换为标准的电视信号接口，因此连接电视时，我们只需要购买标准的S端子、AV端子或色差端子连线就能将PSP画面通过底座传输给电视，再也不需要花高价购买PSP-2000专用的视频端子线了，这可是为想要享受电视输出功能的玩家省下一大笔额外的开销，而且还

弥补了使用专用连线丧失线控操作功能的缺陷（现在我们可以在视频输出时通过底座遥控实现线控功能）。另外，PSP 使用 S 端子、AV 端子与使用色差端子是不同的，因为只有在色差端子逐行扫描的模式下才能输出游戏视频。本来PSP是通过接入不同的连线来识别当前显示模式的，而现在





底座一口气将所有端子都列了出来，难道说它能够让普通 S 端子、AV 端子也能输出游戏画面？经过笔者测试，原来产品是通过左侧的开关来调节 PSP 识别 AV、S 端子与色差输出模式的。只有将开关拨在 AV、S 端子时，我们才能使用这两种接口进行输出，但同时PSP识别到AV、S端子线材后就会丧失了游戏功能。而当开关放在色差输出档时，我们只能通过色差线输出而无法使用 AV、S 端子，而PSP这时识别到的也将是色差连接，可以在逐行扫描模式下输出游戏画面。也就是说产品并不具备打破PSP本身对AV、S端子无法运行游戏的限制。

作为一款PSP-2000专用底座，这款产品充分地发挥了PSP-2000的各种功能，TV 输出+遥控+充电，让你通过电视更好地享受PSP带来的乐趣。如果再能支持 PS2 手柄操作游戏就更加完美啦！

硬件短讯

奥运限量版北通 PSP 五彩 EVA 防水硬包上市



最近国内知名周边厂商北通电子发布了型号为BTP-5353的奥运限量版EVA防水硬包，该产品外壳采用了与奥运五环对应的五种色彩版本，纳米级加密材质搭配防水拉链，防水、防潮、防尘、防污、防摔、防刮，任你在哪里使用都能带给小P可靠的保护。另外，产品内部空间充足，还可配合北通硅胶套或北通水晶盒带给小P双重保护，配合登山扣和皮带扣，携带起来也是非常方便。

北通新版 PSP-2000 直插座充上市

每次为小P充电都要插着充电器、连着充电线显然有些麻烦，桌上一大堆线缠来缠去的让人看了就不爽，其实买个PSP电池专用充电器就能解决这一烦恼，出门旅游带个充电器可要比带着变压器方便多了，尤其对于那些拥有备用电池的玩家。北通最近也发布了编号为BTP-6369的全新PSP-2000充电器，它采用智能芯片控制，有效防止电池过充、猛充引起的电池寿命缩短甚至起火的问题，具备的智能脉冲输出还可以激活由于过度放电而无法充电的电池，4小时就能为你的PSP带来十足的动力。





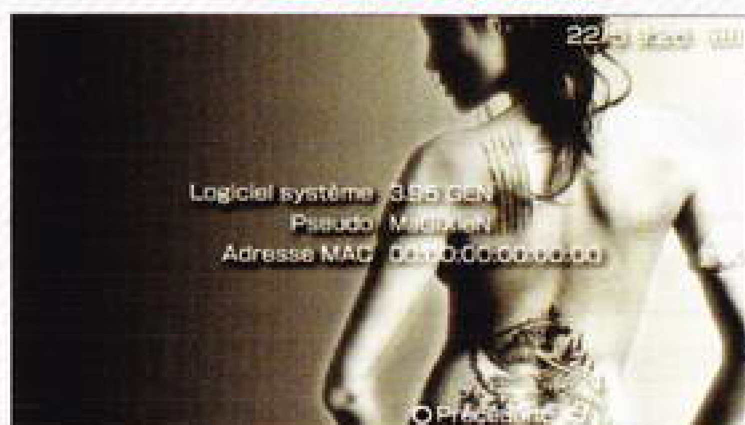
PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.29

最近游戏店中购买PSP的玩家又多起来，PSP的价格微降是促进其销量的一方面，而笔者认为更重要的还是记忆棒价格的大幅度下降。PSP外加4GB组装记忆棒，1500元就能搞定，实在很划算呢。话说3年前笔者可是花了2500元才把PSP捧回家的。当时，PSP售价2000元，还是512MB的记忆棒售价就要500元，玩游戏得不停地删删拷拷，存储媒体的价格下降和容量上涨幅度还真是惊人呢。下面先一起看看PSP软件新闻吧。

游戏破解

3.95自制固件发布



广受关注的3.95 GEN自制固件于6月上旬推出V1和V2版。V1版将内核更新到索尼官方V3.95版；加入新的恢复菜单，XMB系统界面中通过按SELECT键即可进入恢复模式，而无须关机再开；系统更新中加入对GEN服务器的支持，用户可以选择索尼官方、M33、GEN三个服务器对系统文件进行更新。V2版则解决了新版超任模拟器Snes9xTYL的运行错误，提升了PSP-2000对自制软件的兼容性；还修复了使用Use in VSHMenu功能时的错误。3.95 GEN V2版仍存在不少问题，不少自制软件无法运行，而有些软件虽然能运行但功能却不正常。这也使得很多玩家升级后，又刷回M33固件。希望开发小组能尽快推出新版。有关它的详细评测请参见本辑《掌机王SP》相关文章。

模拟器

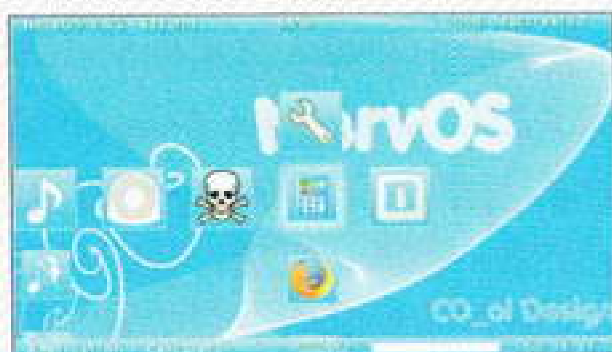
PSPMSX新版发布

PSP用老式计算机MSX模拟器PSPMSX于5月底推出V1.3.0版。新版加入了对GZIP压缩文件的支持，可以节省50K到700K的容量；在EBoot文件中加入了背景音乐；修复了随机黑色屏幕的错误；可以显示文件的缩略图；按L键能调出设置菜单。PSPMSX能运行大部分MSX游戏，对老游戏有爱的朋友不要错过。



自制软件

NervOS 新版推出



PSP 用系统软件 NervOS 于 6 月 1 日推出 V2.0.5 版。新版采用了新图标；改进了计算器功能；解决了存储问题；修复了恢复模式中的错误；浏览 ISO、CSO 等文件时会自动读取预览图并显示；加入了脚本引擎，为新增功能做准备。NervOS 的界面很华丽，看腻了 PSP 原本界面的朋友可以考虑安装。

《MHP2G》全武器升级路线查看器新版公开

国人 WXD1987 制作的《MHP2G》全武器升级路线查看器于 5 月 30 日、6 月 1 日推出 V2.0、V2.1 本地版。V2.0 版在所有的武器上添加了会心率和洞数，在铳枪上添加了炮击等级，在轻弩上添加了速射类型，在弓上添加了属性强化类型、蓄力类型和装瓶类型。V2.1 本地版则无需从网络下载数据，而是直接将所有数据安装到电脑硬盘中。V2.1 本地版的文件压缩包比较大，达到了 81.4MB。另外，由于作者没有办法制作相对路径，所以程序只能安装在绝对路径中。玩家必须将程序装到电脑 D 盘 “MHP2G 武器升级路线图 v2.1 本地版” 目录下才能显示图片。如果电脑中没安装 Visual Basic 组件库的话，记得要先运行 “组件.exe” 安装哦。



同人游戏

《PSP Super Mario Toy》新版推出



PSP 上以马里奥为主角的同人游戏《PSP Super Mario Toy》于 6 月 4 日发布正式版。新版加入了卡片游戏，可以使用新角色，重新制作的迷你游戏。主菜单中按 L、R 键选择模式，按 × 键跳跃，按住○键再移动可以加快移动速度。

《PSP Kurok Demo》新版公开

PSP 上的 FPS 游戏《PSP Kurok Demo》于 6 月 4 日发布 V0.3 版。新版重新制作了 Underground Base 地图，扩展了 Experiment Rex 地图，使用 Tekbow 攻击时会有血溅当场的效果。游戏采用三维建模，效果还不错。玩家用 PSP 的滑杆来控制视角方向，按方向键的左、右切换武器，按方向键的上拉近视角，按△键、× 键前后移动，按□键、○键左右移动，按 L 键挥动武器攻击。



《Kaiten Patissier》新版发布

益智类游戏《Kaiten Patissier》于 6 月 1 日推出 V1.0 版。游戏中，玩家要操纵可爱的 MM 去搜集关卡中的物品。有些物品抓不到，MM 则要施展翻转场景的绝技。游戏开始，用方向键的上下选择模式，其中 GameStart 是开始游戏，MapView 是浏览地图，Stage Select 是关卡选择，Option 是系统设置，按 × 键确定，按○键返回。游戏中，按 × 键翻滚场景，按○键跳跃，按△键调出菜单，选择 Return Game 是回到游戏，Restart 是重启游戏，Exit 是回到主菜单。



超强播放软件 聆歌播放器

软件名称：聆歌播放器
软件作者：NJ—Zero
最新版本：V1.5.a131
适用机种：PSP—1000

还记得我们介绍过的PSP上能显示歌词的音乐播放软件PSP LyricShow Player吗？PSP LyricShow Player虽然能显示歌词，但也有不少缺点，比如只支持MP3音乐的播放，界面比较简陋，功能也比较单一等等。这次，我们再介绍一款同样可以显示歌词的PSP用播放器——聆歌播放器。名字听起来很陌生，但实际上聆歌播放器推出已经有一段时间了，以前的名称叫“我的歌词 · 我的PSP”。聆歌播放器的功能很强大，除了可以播放MP3外，还能播放OGG、APE以及WMA音乐。聆歌播放器采用了可扩展式插件设计，可以通过添加插件的方法，支持更多格式的音乐文件。聆歌播放器的界面很漂亮，仿苹果界面设计，而且还支持EQ调节哦。下面就让我们一起看看具体使用方法吧。

安装指南

1 下载聆歌播放器压缩包，在电脑端将其解压缩。

聆歌播放器.rar

2 将PSP通过USB连线与电脑相连。

3 将名为“__SCE__MusicClub”以及“%__SCE__MusicClub”的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。聆歌播放器只能运行于1.50版核心下，所以只有PSP-1000在安装了1.50内核补丁的情况下才能正常运行。

%__SCE__MusicClub　__SCE__MusicC...

4 将名为HOME的文件夹拷贝到PSP目录下。

HOME

5 在电脑Windows系统中找到宋体、黑体等TrueType字体文件将其拷贝到PSP/HOME/FONTS文件夹下。一般情况下，电脑中的字体位于C盘Windows/Fonts目录下，宋体字体文件名为simsun.ttc，黑体字体文件名则为simhei.ttf。如果没有放入字体文件，软件在PSP上运行后会自动退出。用户也可以选择其他类型的中文TrueType字体拷贝到记忆棒中，字体文件不同，PSP上显示的字型也不同。

6 爱我别走.mp3
爱我别走 - 张震岳.mp3
爱在哈佛主题曲.mp3
爸爸妈妈.mp3
别怪她 酒店风云插曲 .mp3
不得不爱.mp3
不怕不怕.mp3

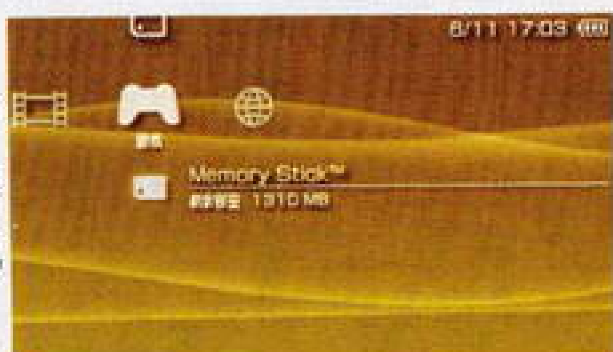
聆歌播放器可以识别MP3、OGG、WMA、APE等格式的音乐文件。音乐文件需要拷贝到记忆棒PSP/MUSIC目录中。

7 聆歌播放器可以识别LRC格式的歌词文件，这是目前通用的歌词文件，可以轻松在网上找到。歌词文件也要拷贝到PSP/MUSIC目录内，而且要和歌曲文件同名才能被软件识别。比如“青花瓷.mp3”歌曲文件，所对应的歌词文件名应为“青花瓷.lrc”。

002冰糖葫芦 冯晓泉.lrc　002冰糖葫芦 冯晓泉.mp3

快速上手

1



在PSP XMB 主界面中找到记忆棒图标。

2

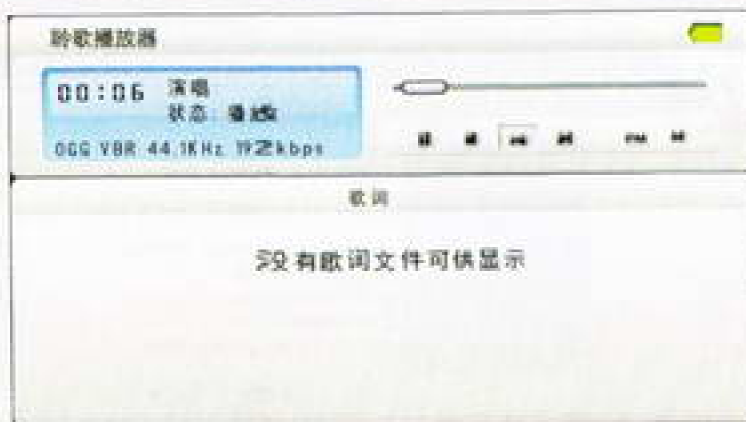


找到聆歌播放器软件，按确定键开始运行。

3

软件会自动搜索PSP/MUSIC目录下的音乐文件，并自动开始播放音乐。

按键	说明	按键	说明
←	向左移动光标	□	重复播放某段
→	向右移动光标	L	跳到上一首歌；长按快退
○	确定	R	跳到上一首歌；长按快进
×	取消		

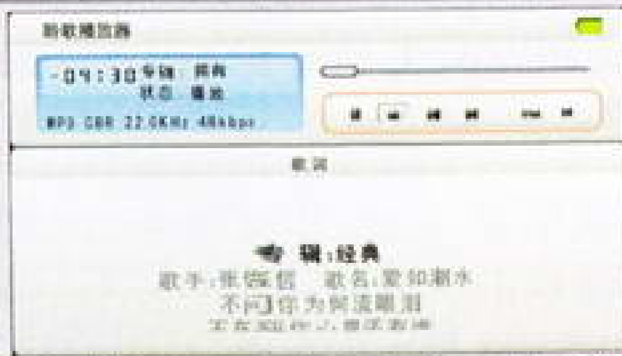


4



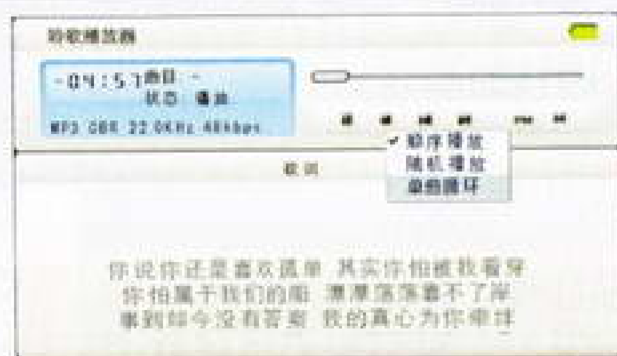
播放时界面左上角会显示歌曲名称、专辑、码率、采样率等信息。如果检测到歌词的话，会在屏幕下方显示歌曲的歌词。

5



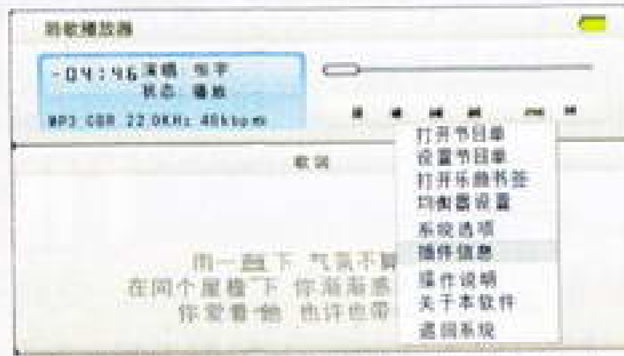
在播放界面，右上方有一排功能按钮，包括播放、暂停等。我们可以用方向键的左、右移动光标选择按钮，按○键确定操作。

6



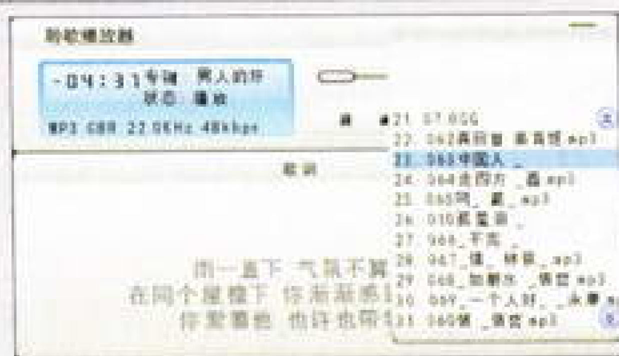
将光标移动到功能按钮PM上按○键会弹出播放顺序菜单，可以调节歌曲的播放顺序，有顺序播放、随机播放、单曲循环可以选择。

7



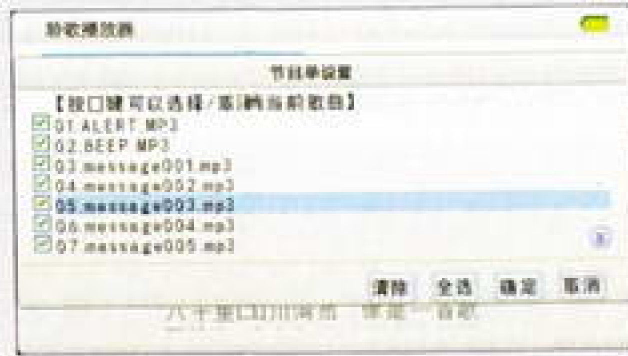
将光标移动到功能按钮M上会调出系统菜单进行各种设置。此时按方向键的上、下移动光标，按○键选择。

8



系统菜单中选择打开节目单，软件会罗列搜索到的歌曲列表，用方向键移动光标选择好歌曲后，按○键确认播放。

9



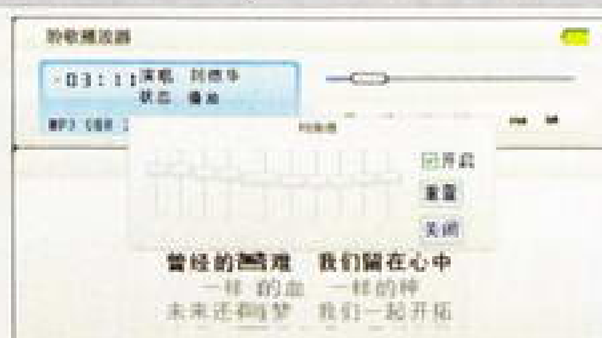
系统菜单中选择设置节目单会进入节目设置列表，可以将自己喜欢的音乐文件加入列表播放，按□键选择或取消歌曲。

10



系统菜单中选择打开乐曲书签进入书签管理。音乐播放中按△键可以将其加入书签。

11



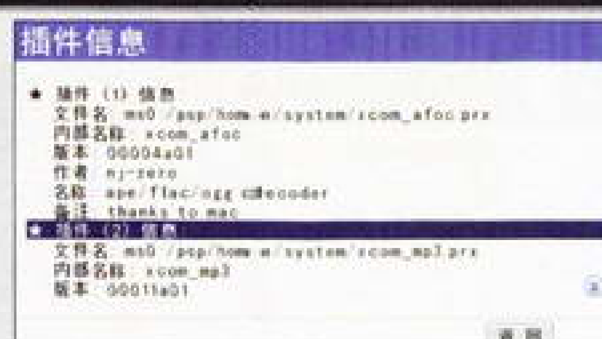
系统菜单中选择均衡器设置可以调出EQ调节界面，根据自己的喜好调节重低音或高音吧。

12



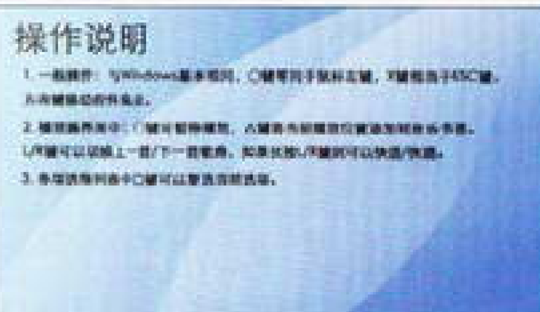
系统菜单中选择系统选项可以调节字体大小、歌曲淡入效果、剩余播放时间显示等功能。

13



系统菜单中选择插件信息，软件会扫描已经安装的歌曲格式插件并显示。

14



系统菜单中选择操作说明会调出按键说明界面。

15



系统菜单中选择关于本软件会显示软件版本号、记忆棒容量等信息。

聆歌播放器的功能的确强大，支持的歌曲格式又多，相信会成为不少PSP玩家的首选。另外要注意，运行软件时，要先将PSP内核切换到1.50版哦。软件无法运行于PSP-2000上可以说是最大的遗憾，希望作者能推出支持3.XX内核的版本。

TIPS 插件的安装

CONFIG.XML

聆歌播放器的亮点是可扩展，支持插件。通过安装插件，可以播放更多格式的音乐。聆歌播放器使用的是PSP标准动态链接文件PRX，同时具有组件服务器工具。组件服务器中可以包含一个组件也可以包含多个组件，像xcom_afoc.prx中就包含了APE和OGG两个播放组件，可以支持APE和OGG音乐格式的播放。我们将插件拷贝到记忆棒PSP/HOME/SYSTEM文件夹后还必须修改记忆棒PSP\GAME__SCE__MusicClub\目录下的CONFIG.XML文件，让聆歌播放器能够识别新安装的插件。比如<COM file="ms0:/psp/home/system/xcom_mp3.prx" name="xcom_mp3" />是指软件启动时要加载MP3播放组件。<File prefix="mp3" cls id="{B7E26DE6-7476-4a9b-AC63-22AB6FB7BB69}" server="ms0:/psp/home/syste m/xcom_mp3.prx" />则是说明MP3组件与xcom_mp3.prx文件之间的对应关系。

索尼香港果然放了大家鸽子，原本说5月底进行的《GT5P》升级延后到了6月5日。还好，这回是准时来了。为了升级，特地把家里的ADSL从1MB带宽升级到2MB带宽，可惜速度依然如蜗牛，最让人不能容忍的是经常掉线。掉线后得手动连接，这样就不能使用夜间无人监守升级大法了。一周过去了，升级仍未完成。为了伟大的《GT》，继续坚持吧。不过话又说回来，PSP上的《GT》什么时候才会出现呢？索尼放鸽子的本事可真不小。

全新自制固件袭来

文 寰仔 编 米格

——3.95 GEN-2使用指南

在《掌机王SP》87辑中笔者就为大家介绍了全新3.93自制固件的使用。它继承了M33系列自制固件的优点，并对其进行改良，应用全新的固件内核，并加入了更人性化的功能。而在一个多月后，作者Miriam再次发布了3.95自制固件以及第2版升级补丁，并正式为这个自制固件命名为GEN系列自制固件，新的版本除了进行内核上的更新外，又加入全新的Popsloader插件，解决了之前3.93自制固件无法运行PS模拟游戏的问题。下面就让我们来看看它的使用吧。

安装指南

安装版本：3.95 GEN

适用主机：PSP-1000/PSP-2000

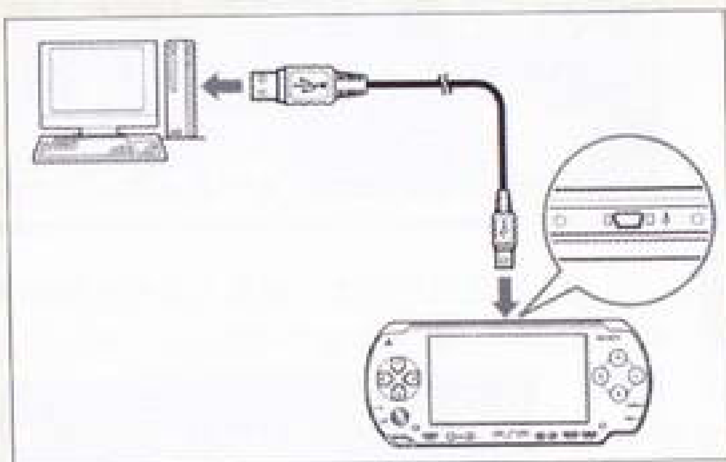
适用系统：3.71 M33以上版本自制固件

1 上网下载3.95自制固件安装程序以及3.95官方固件升级包。



Custom_Firmware_395_GEN_release.zip

2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。



3 将解压获得的PSP、Seplugins文件夹复制到记忆棒根目录下，Seplugins目录中包含了适合该版本自制固件的Popsloader插件，拷贝后我们还须创建pops.txt文本并写入插件挂载路径。将3.95官方固件升级包改名为395.PBP，复制到记忆棒根目录下。





4 确定系统没有启动其他主题或主题插件，然后选择“游戏”→“Memory Stick”，找到3.95 GEN程序并启动。

5 进入黑底白字画面，屏幕上会提示，按下R键退出3.95自制固件升级程序，按下×键继续安装过程。在电量不足50%的情况下会提示电量警告并自动退出升级程序，如想强制进行升级，请在启动安装程序后按L+△键跳过电量检测。

```
3.95 GEN Installer by Miriam
Exclusive to PSPGEN.COM

Model: PSP Slim
Battery: 100%
Mode: Full update

Press X to launch the updater, or press R to exit
```

6 按照提示按下×键后稍等片刻，会进入Sony官方固件升级画面，与安装3.90 M33相同，根据提示接受协议后按方向键→不断继续下一步即可完成安装过程。另外，完成升级过程后一定要根据提示按确定键重新启动PSP，不要自行关机。



7 检查系统版本，已经更新为3.95 GEN自制固件。



测试结果

▲在修复菜单的设置页面中我们可以选择VSHMenu的模式。下面还可以设定固件升级服务器。

3.95 GEN自制固件最大的改变就是在修复菜单设置项中加入可选VSHMenu类型的功能，也就是说我们可以设定在XMB界面下按SELECT键后进入的页面，可以是Recovery修复菜单，也可以是传统的VSHMenu，这样就不会出现无法进入VSHMenu导致的不能挂载UMD Video的ISO文件的问题。在Recovery设定菜单中我们还可以选择通过网络升级所连接的服务器，除了Sony官方升级服务器外，还可以设置为M33或GEN服务器，以便进行自制固件升级。另外，新提供的Popsloader已经能够在新版PSP-2000主机上使用。但是由于3.95 GEN还存在VSHMenu设定为关闭（None）后死机、旧版PSP运行Popsloader插件会出现内存溢出以及对SNES模拟器等软件不兼容的问题，因此不久后，软件作者Miriam又发布了3.95 GEN-2补丁，全面修正了这些问题。

安装指南

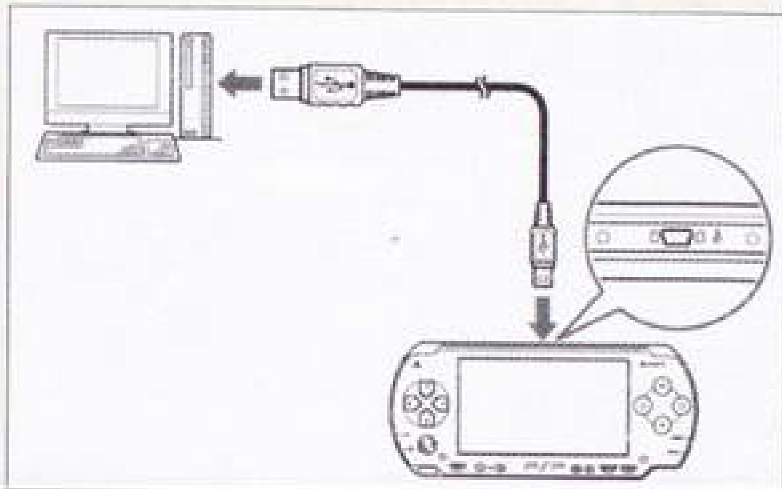
安装版本：3.95 GEN-2
适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：3.95 GEN自制固件

1 上网下载3.95 GEN-2自制固件升级补丁。



3.95 GEN-2.zip
527 KB

2 将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

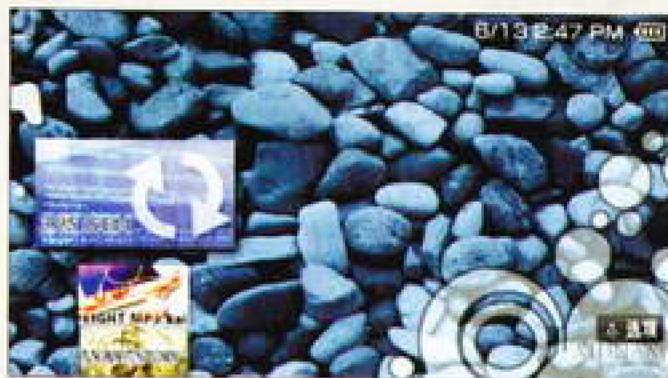


3 将解压获得的PSP、Seplugins文件夹复制到记忆棒根目录下。Seplugins目录下是修正过的Popsloader插件。

 PSP

 seplugins

4 确定系统没有启动其他主题或主题插件，然后选择“游戏”→“Memory Stick”，找到3.95 GEN程序并启动。3.95 GEN-2补丁图标与之前的3.95 GEN安装程序完全相同。



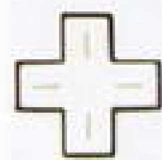
5 进入黑底白字画面，屏幕上会显示检测到的你的小P的型号，并提示按下R键退出3.95自制固件升级程序，按下×键继续安装过程。安装完成后程序会自动返回PSP XMB界面。

测试结果



经笔者测试，3.95 GEN自制固件延续了3.93自制固件的优点，升级了内核，加入Popsloader插件，用起来基本上与3.90 M33系列自制固件没有差别，对各种插件、软件的兼容性还算不错。但由于升级内核的原因，部分软件无法在3.95 GEN-2中启动，像iRShell就无法在3.95 GEN-2上正常启动。但对于想要体验3.95官方固件各种功能的玩家而言，3.95 GEN-2还是不错的选择。

◀功能强大的iRShell在3.95 GEN—2自制固件下无法使用。



玩转NDS

文 小超　编 米格

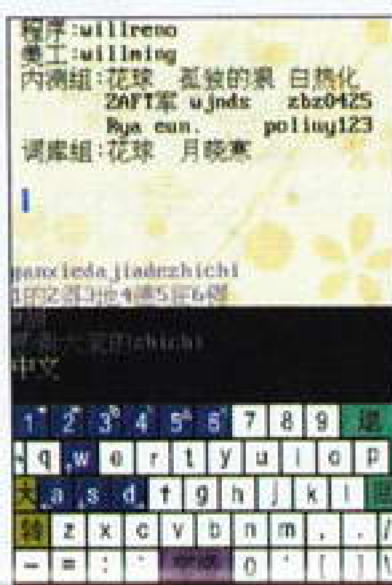
NDS软件学院

VOL.29

虽然汶川地震过去已经有一个月的时间了，但无论是政府、媒体还是普通群众都从未停止过对灾区的关注，各种募捐活动仍在进行中，灾后的大规模重建工作也已经开始。关注完灾区情况，还是让我们看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

Reno Studio Lite 新版即将推出



国产中英文记事软件Reno Studio Lite V1 .3版于6月上旬完成内测，即将正式推出。新版在输入法中加入了造词功能，软件会记住用户输入的词汇并加入词库中，方便下次输入时选择。这个看似简单的功能，实现起来却非常复杂，光是测试版就发布了10个，苦了作者，也苦了测试小组的成员，还好现在测试已经结束，正式版也终于与大家见面了。

细心的朋友可能注意到，Reno Studio只能通过烧录卡在NDS上运行，而无法在电脑模拟器上运行。为了方便部分用户调试，作者还制作了模拟器版，可以在No$GBA等NDS模拟器上运行。模拟器版和烧录卡版的功能基本一致，但无法保存和导出用户词库，另外也不能添加词库和TXT文本。

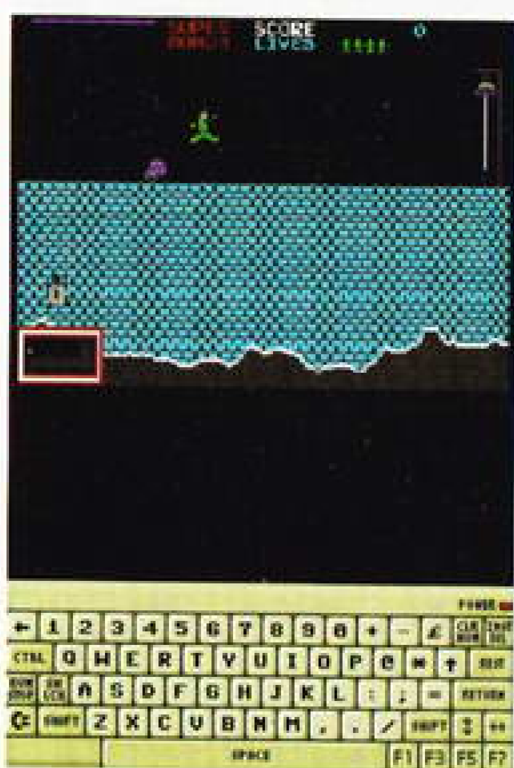
可能不少朋友还不知道，软件的作者Willreno是一位在校大学生，因为临近期末要准备多项考试，所以近期软件更新速度放缓，还希望焦急等待新版的朋友见谅哦。

NDS用Yahoo Messenger发布

Yahoo Messenger是雅虎公司推出的一款聊天软件，类似MSN和QQ，在国外有着大量用户群。最近有玩友将Yahoo Messenger移植到NDS上来，NDS用户也能通过无线网络与网友聊天了。软件最新版是6月1日发布的V0.1 Beta，提升了登陆成功率，可以显示联系人列表，支持切换状态，并能发送简单的文字信息。有Yahoo Messenger聊天帐号的朋友可以试试。



FrodoDS 新版发布



NDS上的老式计算机Commodore 64模拟器FrodoDS于6月初发布新版。新版修正了众多错误，运行程序时文件列表不会再自动弹出。FrodoDS支持D64格式的ROM文件，需要将其拷贝到烧录卡RD目录下。Commodore 64上有一些经典老游戏，虽然画面简陋但趣味性很强，喜欢的同学可以试试。

《MemorizeME》新版公开

NDS用益智类同人游戏《MemorizeME》于6月上旬推出修正版。游戏会考验玩家的记忆力，新版解决了难度选择设置中的错误，可以记录最高分数，能够播放MP3音乐并显示音乐循环播放状态，改进了图形界面，使用最新的PALib开发，并稍微提升了游戏难度。



VNDS 新版公开

NDS用有声电子书软件VNDS于5月29日、6月2日发布V1.3.4、V1.3.5两个新版。新版修复了读取书签和跳过文本方面的错误，结束程序代码可以正常运行。VNDS最大的缺憾是支持的图书不多。作者Jake也意识到了这点，开始陆续加入新书，最近就有《OMGWTFOTL》、《True Remembranceb》两部新书推出。喜欢的朋友可以去官方网站(http://digital-haze.net/vnds.php)下载。



软件学院

最强外语学习工具 碟中谍移动英语通使用教程

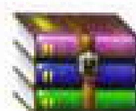
软件名称：	碟中谍移动英语通
最新版本：	V1.0
软件作者：	碟中谍公司
相关网站：	http://www.englishto.com

还记得《掌机王SP》第84辑"PSP软件学院"中介绍的碟中谍移动英语通吗？文章刊登以后，立刻引起了众多PSP玩家的兴趣，更有不少玩友立刻安装了碟中谍移动英语通，将PSP变为英语学习机。NDS玩家看了一定很眼馋吧？现在，碟中谍移动英语通的NDS版也推出了。NDS版的碟中谍移动英语通在界面和功能上与手机版、PSP版基本一致，词霸、句霸、听说王、阅读王等模块全部保留。软件还特别针对NDS的特性进行了改进，支持双屏显示，可以直接通过触摸屏操作，还加入了录音功能。下面就详细介绍一下软件的使用方法。



安装

1 从网上下载碟中谍移动英语通的文件包并在电脑端解压缩。



NDS_DZD.rar

2



将解压缩后得到的主程序NDS_DZD_M.nds和NDS_DZD_F.nds拷贝到烧录卡内存或存储卡根目录下。

3



在烧录卡内存或存储卡根目录下建立名为englishto的文件夹。

4



到软件官方网站(http://www.englishto.com)下载课件，并将课件拷贝到englishto目录内。官方网站中提供了词典、有声读物、模拟考试题等多种类型的课件，同时还涉及英语、法语、日语等多种语言，大家可以根据需要选择。注意，要先注册才能下载哦，而且部分课件是需要收费的。

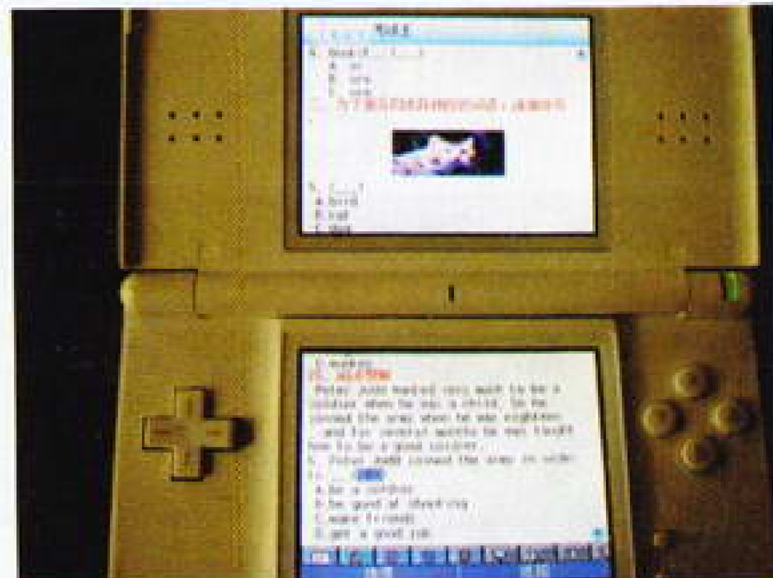
快速上手教程

1



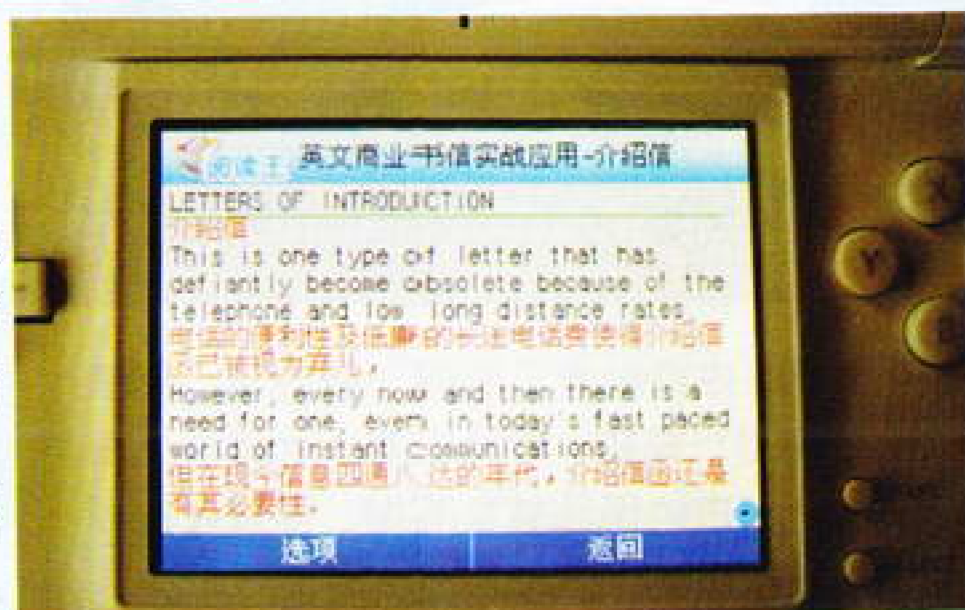
打开NDS，找到NDS_DZD_M.nds或者NDS_DZD_F.nds运行。

2



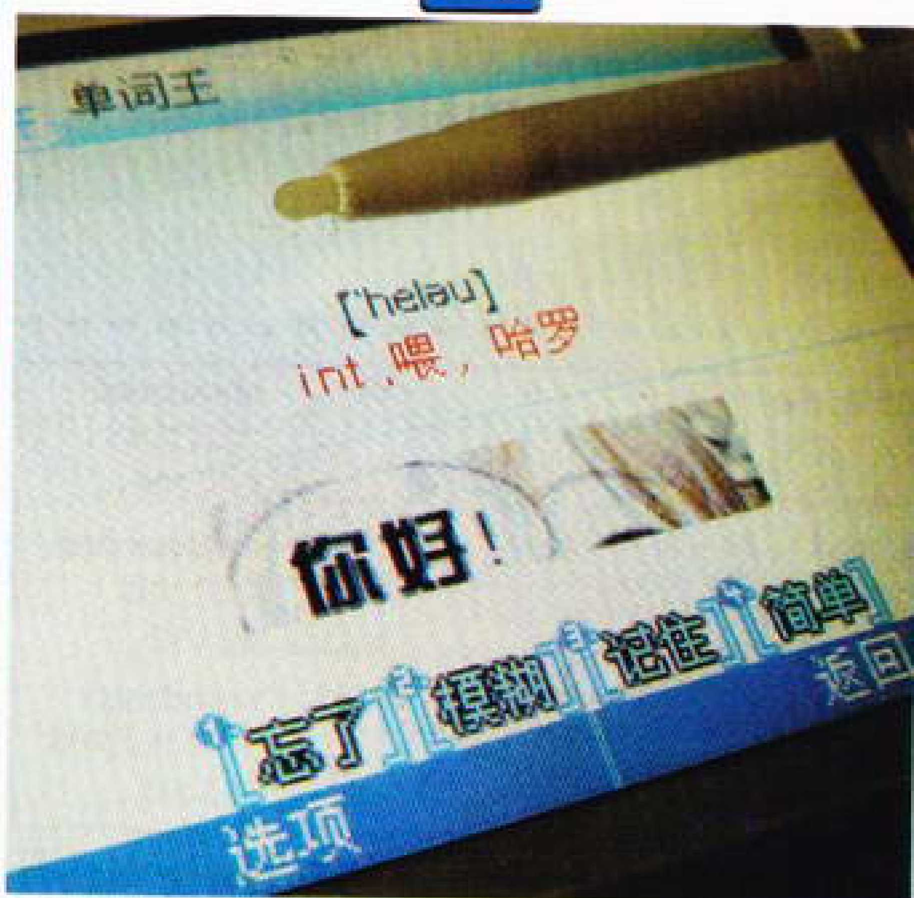
如果运行的是NDS_DZD_F.nds，则软件会充分利用NDS的双屏，内容分配在两个屏幕中显示，视野更开阔。

3



如果运行的是NDS_DZD_M.nds，则程序只会在触摸屏一个屏幕中显示，比较接近于PSP版和手机版。实际上NDS_DZD_M.nds和NDS_DZD_F.nds在功能上并无本质上的区别，只是显示方式不同而已，根据自己的使用习惯选择吧。

4



按键	说明
A	确定
B	屏幕取词
Y、L	调出左下方菜单
X、R	调出右下方菜单

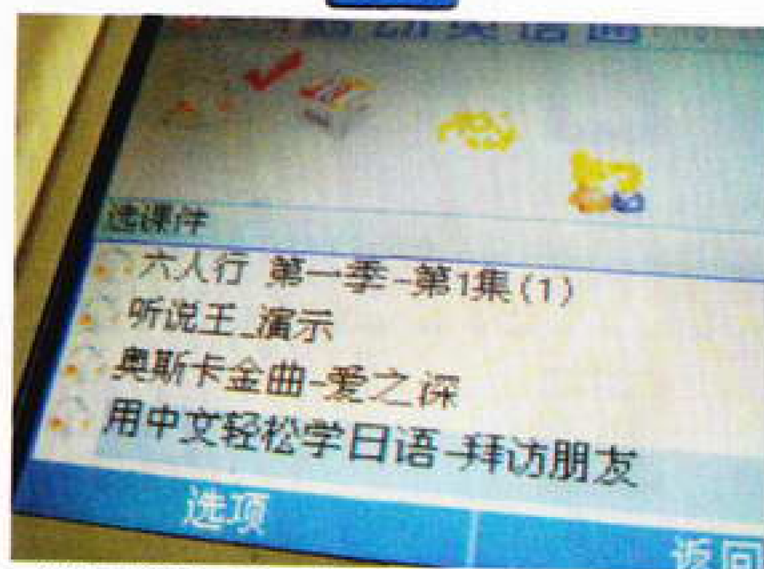
使用时，我们可以用十字键来移动光标，按A键确定。当然，NDS版也支持触摸操作，可以直接点击屏幕上的菜单，摆脱按键的束缚。

5



NDS版依旧包含了词霸、听说王、阅读王、单词王、句霸、考试王等六大模块，每个模块所对应的课件类型不同。可以在主界面中直接点击图标进入相应模块。

6



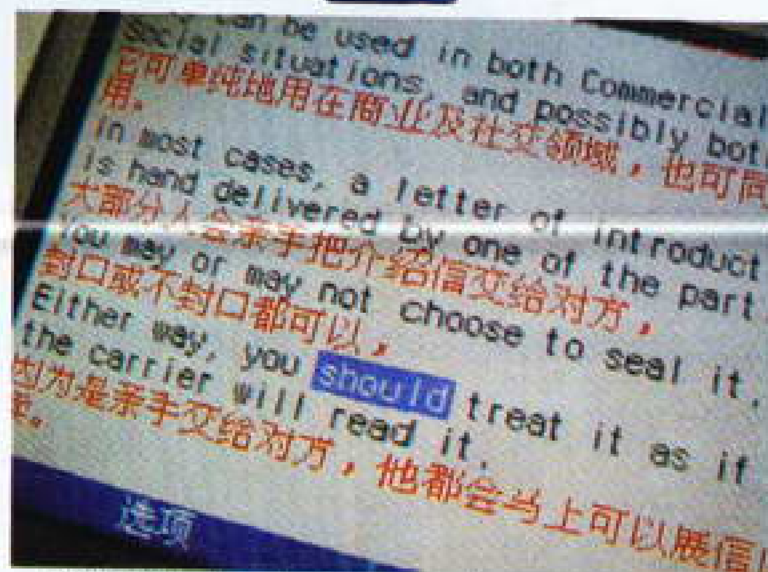
进入模块后，点击左下角的选项按钮，在调出的菜单中选择课件，软件会罗列出可用课件，直接点击课件即可加载。

7



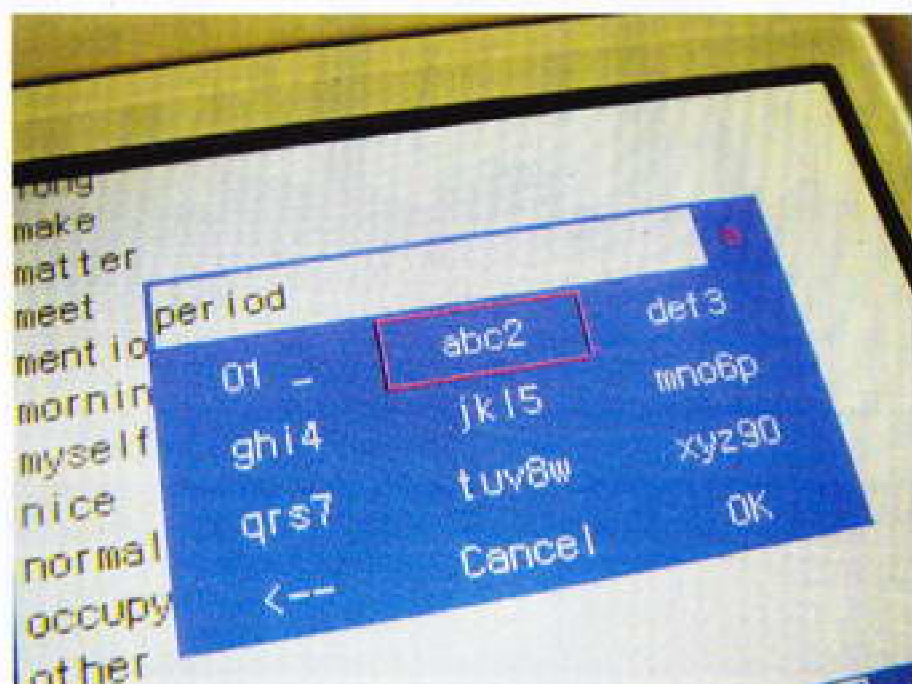
在听说王模块中，我们可以直接点击屏幕下方的按钮调节音频的暂停、播放。同样，在考试王模块中，我们也可以直接点击A、B、C、D按钮来输入答案。不需要再像PSP版、手机版中用方向键来回移动光标那么麻烦。

8



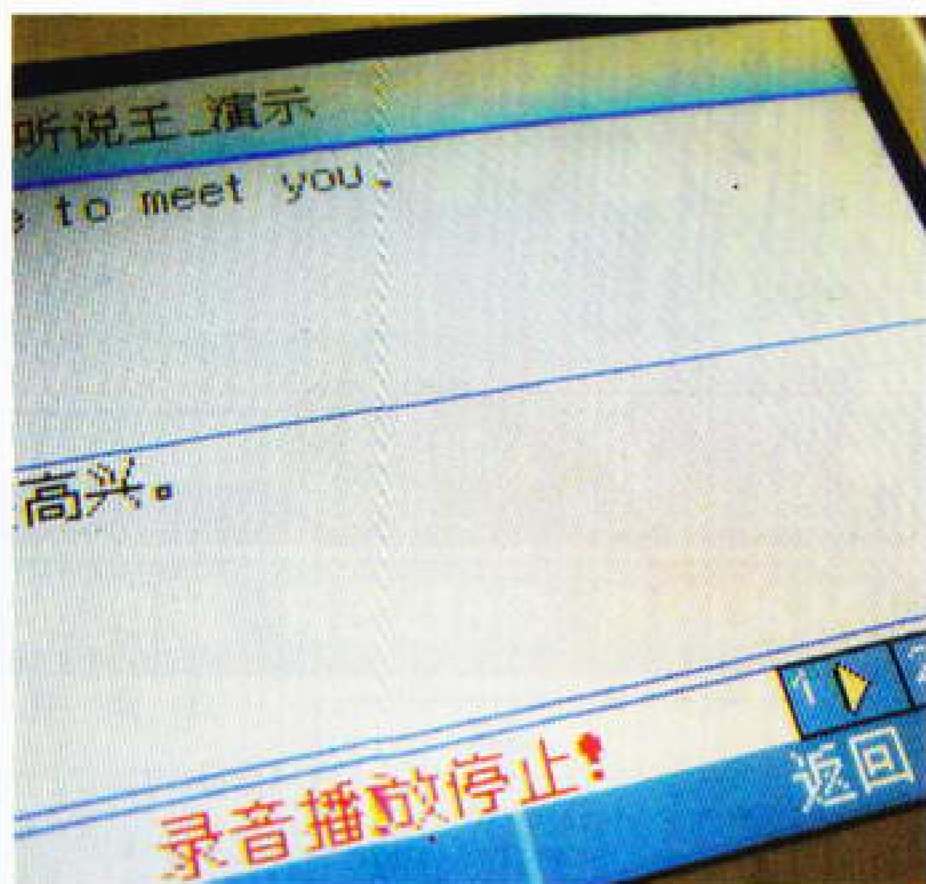
在阅读王、句霸中，如果碰到不会的单词，可以按B键进入屏幕取词状态。此时屏幕上会出现一个蓝色小方块，将光标移动到不认识的单词上，再按A键可跳到词霸模块查询单词释义。另外，在屏幕取词状态，点两次单词也可以查询单词释义。

9



软件还利用NDS的麦克风实现了复读功能。听说王模块中，按底部8号录音按钮会进入录音状态。用户可以对着NDS麦克风朗读英文，英语通会将声音记录在NDS内存中。录音完毕后，点击1号播放按钮，英语通会将原音与录音先后播放，供用户作比较。注意，录音的时候尽量离麦克风距离近点哦。

10



在词霸中按B键可以调出英文输入法。输入方式类似手机中的输入法，虚拟键盘中每个按键代表4个字符，比如输入b则要按两次2号键。输入完毕后点OK按钮查询词义。

关于NDS版移动英语通的使用方法就介绍到这里，有什么不明白的地方，大家可以参照PSP版的教程。如果你有PSP又有NDS，那安装什么版本的英语通合适呢？当然是NDS版了。触控操作的加入大大简化了操作步骤，另外复读也是个很实用的功能哦。

TIPS 为什么下载的课件无法使用？



将课件拷贝到烧录卡中，在NDS上运行程序选择课件却提示数据错误。造成这种情况的原因多半是由于课件与碟中谍移动英语通软件的注册信息不匹配。要解决这个问题，首先我们要进入程序主界面，调出左下角的菜单，选择串号，显示数字串号信息。然后在软件官方网站(http://www.englishto.com)新注册一个用户名，并在注册信息中将串号信息填入。用新注册的用户名登陆下载课件，再将课件拷贝到烧录卡内就不会出现错误提示了。也就是说，每个帐户下载课件与帐户串号必须对应。如果你以前下载过PSP版或手机版的课件，很遗憾，无法继续在NDS中使用，必须用新注册的用户重新下载。

自从《塞尔达》漏洞被发现后，Wii破解的新消息就层出不穷。先是VC频道被全面破解，接着又出现了大量自制软件，有同人游戏还有各机种的模拟器。像FC、SFC还有GBA、MD的模拟器都已经很成熟，安装后会形成一个频道，将ROM扔进SD卡中就可以游玩，可比单个VC游戏方便多了。这NDS上的模拟器要加加劲才行啊。

烧录卡新闻站

VOL.35

文 Raeca 编 米格

M3/G6

厂商：Gbalpha

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR G6DSR 新内核发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）



电影卡（GBalpha）小组于6月6日针对M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡进行了系统内核的升级，最新的系统内核版本号为V3.7e X。

这次的更新主要针对部分游戏存档及读档发生的问题进行了修正，编号1321《镇上的宠物店DS 200只小狗大集合（日）》、编号2000《小狗乐园（美）》与编号2116《我的小狗商店（欧）》只能存档不能读档的问题已得到了修正，更新后可正常读档并正常游戏。而编号2336《爱玛在山上（欧）》不能正常软复位的问题也同样得到了修正。截止此次升级为止，M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡的系统内核支持到2338号NDS游戏，ROM的中文名称自动对应。

SLOT-2端口M3/G6全系列新版转换软件发布

类型：NDS（SLOT-2）
存储：CF、SD、miniSD、microSD



电影卡（GBalpha）小组于6月4日针对SLOT-2端口的M3/G6全系列烧录卡的游戏转换（管理）软件进行了升级。此次升级涵盖的烧录卡产品包含SLOT-2端口的M3-CF系列、M3-SD系列、M3-miniSD系列、M3Lite以及G6与G6Lite系列，不对应SLOT-1端口的M3 Simply、M3DS Real与G6DS Real。其中M3系列烧录卡的最新游戏转换（管理）软件为M3 Game Manager V36a，而G6系列的最新游戏转换（管理）软件为G6 U-DISK Manager V5.1。

玩家在游戏前需要使用对应的最新版本软件对ROM重新进行转换后输出至存储媒体上，方可进行游戏。此次升级主要针对部分无法正常运行的游戏进行了修正，并针对近期因存档问题而导致死机的游戏升级了DoFAT游戏转换引擎。除此以外还更新“一指通”智能库，编号2331之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取、识别软复位有效性并用中文游戏名称重命名。部分修正内容如下表：

ROM编号	ROM名称	新内核改进
2240	纸牌DS（欧）	修正了不能运行的错误。
2250	太鼓之达人DS 7岛大冒险（日）	修正了不能运行的错误。
2252	美妙世界（美）	修正了战斗画面死机的错误。
2255	新时间飞船DS 噗通噗通大作战（日）	修正了不能运行的错误。
2279	That's QT（日）	修正了存档时死机的错误。
2283	历史能力检定协会公认 历检DS（日）	修正了存档时死机的错误。
2285	海绵宝宝 亚特兰蒂斯（欧）	修正了用软复位游戏中死机的错误。
2304	光辉圣约2 意志（日）	修正了存档初始化死机的错误。
2319	日本语检定DS（日）	修正了不能运行的错误。
2323	幻雾之塔与剑之规章（日）	修正了存档初始化死机的错误。
2326	无限边界 超级机器人大战OG传说（日）	修正了存档初始化死机的错误。
2330	前线任务2089 疯狂边境（日）	修正了不能运行的错误。

黑色风暴 EZ5 Plus使用评测

文 月下雪影 编 米格



随着NDS的发展步入的成熟期，其游戏的制作也越来越精良，游戏素质的提升也引起游戏容量的增加，当越来越多的大容量游戏摆在我们面前时，原先仅仅1GB、2GB的TF卡已经不能在满足我们的需求，使用大容量的microSDHC卡作为烧录载体成为大趋势。而横观主流烧录卡产品，能够支持microSDHC的却并不是很多，且其中素质又是良莠不齐，为玩家们选择烧录卡摆出了一个新难题。EZFlash小组作为烧录卡厂商中为数不多拥有自主开发能力的老牌厂商，适时地推出了支持大容量microSDHC的烧录卡EZ5升级产品——EZ5 Plus来抢占市场。它的表现究竟如何？还是请大家跟随笔者来了解一下吧。

外观篇

EZ5 Plus的包装设计沿袭了年初发布的EZ5新年贺岁版的风格，整体富有浓郁的现代感。包装的主体色调选择了时下较为流行的灰黑色，给人简约大方的感觉。同时在包装的顶部写有“SDHC supported”字样，直观地向玩家展现了EZ5 Plus的新功能。



■EZ5 Plus的赠品丰富实用。

打开包装后可以看到EZ5 Plus的套装一共包括一张EZ5 Plus烧录卡、一个卡片保护盒、一支可伸缩式触控笔、一个手指触控笔和一个microSDHC的专用读卡器。相较于其他烧录卡，EZ5 Plus的赠品可谓十分超值。另外笔者也了解到附赠于EZ5 Plus中的这些赠品均是由黑角代理生产，品质和做工自然没得说。

将EZ5 Plus从卡片保护盒中取出，我们来看看EZ5 Plus的做工。EZ5 Plus是采用和正版卡相同的封装技术，即超声波封装，卡片的做工精细，周围边角没有多余毛刺，摸起来平整光滑。卡片主体为黑色，采用了侧插的卡槽，插在NDS上外观与正版卡无异。此外在EZ5 Plus的背面可以看到卡片的金手指部位并没有栅栏，这样可以使卡片更好地和卡槽接触。



▶卡片外壳平整光滑。



▶金手指部位并没有栅栏。

使用篇

俗话说"好马配好鞍"，一款优秀的烧录卡不仅要有优秀的硬件做工，它还应具备相对人性化的软件内核，这样其使用起来才会令玩家得心应手，对于EZ5 Plus它在软件内核方面又表现的如何呢，下面笔者将进行一番测试。

整合MoonShell的系统界面

EZ5 Plus的内核依旧是在MoonShell的源代码程序上开发而来的，界面简洁美观。由于基于MoonShell，我们可以在菜单中直接播放MP3、观看DPG、阅读TXT文档，这样的操作对于刚刚接触NDS的玩家来说十分方便，因为不用再去下载、安装复杂的自制软件就能享受影音多媒体功能。EZ5 Plus内核上屏背景是传统的EZ5淡蓝色LOGO，用于显示TF卡中的文件；下屏为内核操作菜单，支持全触笔的操作。内核的界面支持DIY自定义，可以打造与众不同的个性皮肤，值得一提的是EZ5 Plus有着独特的随机SKIN技术，就是说在预装了多款皮肤之后每次开机都会自动选择皮肤，每次都会有着新鲜的感觉，这对于追求个性的玩家可以说是一项十分体贴的功能。

完美的游戏ROM兼容性

考核一个烧录卡是否合格的重要标准就是看其对游戏的兼容性如何。笔者采用了4G



▲最新汉化版《灵光守护者》完美运行。

的microSDHC卡和未刷机的iDSL进行了游戏测试，在测试过程中无论是新出的《九十九滴泪》、《无限边境 超级机器人大战OG传说》、《海格力斯的荣光 魂之证明》，还是比较早的《超级马里奥64》、《口袋妖怪冲刺》，都能在大容量microSDHC卡上完美运行。许多NDS游戏对于烧录卡读取microSD卡的速度也有着十分的苛刻要求，比如说被很多玩家誉为"死机城"的《恶魔城 废墟肖像》，由于一些烧录卡的读取速度跟不上，死机现象也就频繁发生。而在EZ5 Plus上笔者在游戏中按了几十次START键也没有发生死机现象，可见EZ5 Plus在读取速度上的表现相当出色。

永不丢失的存档方式

存档应该说是玩家们最宝贵的游戏数据，大家一次又一次的挑战经历都记录在存档之中，因此烧录卡存档兼容性也是厂商必须下足功夫的地方。EZ5 Plus的存档保存方式继承系列传统，又与一般烧录卡略有不同。首先它是将存档数据全部存在根目录的SAVE文件夹中的，而非堆叠在游戏ROM相同目录下。这样的存档管理方式显得十分整齐，防止玩家们在删除游戏ROM时一不小心把宝贵的存档也一同删除。而采用microSD卡直写技术也非常成熟，在笔者测试过程中没有一款游戏出现存档异常或无法识别存档格式的现象。

自动DLDI补丁技术

自制软件对于NDS玩家来说应该不是一个陌生的词汇，自制软件大大延伸了NDS主机的功能。而EZ5 Plus的内核支持自动DLDI补丁，所以运行自制软件相当得心应手。笔者选取了最为常见的一些模拟器软件和多媒


▲完美支持自制软件，用模拟器运行《KOF97》相当流畅。

体扩展软件进行了测试，像NeoDS、Image Viewer等软件的测试结果令人满意，所有的软件都可以正常运行，不会发生载入microSD卡ROM文件死机或者黑屏的现象。

联机技术支持

独乐乐不如众乐乐，NDS的大部分游戏都具有联机功能，此前很多烧录卡都不能完美支持Download Play，也就是单卡联机功能，而EZ5 Plus专门对Download Play功能进行了优化，不论《马里奥赛车DS》还是《俄罗斯方块DS》都能完美进行单卡联机。

双金手指引擎

越来越繁忙的生活导致玩家很难去花费大量的时间来精心钻研一款游戏，而金手指也就成为必不可少的工具。EZ5 Plus的金手指功能同样很强大，因为其既支持EC码又支持AR码，对于喜欢使用金手指功能的玩家而言确实非常实用。EC码有着最庞大的资源，AR码则是目前NDS上最广泛使用的金手指数据格式，仅支持其中的一种金手指格式往往



▲系统设置可在AR和CHT两种金手指格式中切换。



▲开启了金手指的《太鼓之达人DS 7岛大冒险》。

会对使用过程造成很大的不便，也许你所需要的金手指正好是烧录卡所不支持的编码方式。EZ5 Plus独特的双金手指引擎使得玩家不论遇到何种金手指都能完美支持。笔者特别测试了EZ5 Plus对这两种金手指代码的兼容性，将AR数据库和CHT数据库全部放入microSD卡中，在内核界面中选择相应的数据库，设置好金手指后进入游戏后，按L+R+START开启，金手指全部有效。

兼容性出色的软复位

NDS的定位设计不同于PSP，PSP定位于掌上的移动多媒体终端，有着HOME键的设计，可以在游戏过程中随时返回XMB菜单进行其他操作，而NDS是以一台异质掌机为设计初衷的，所以并不具备着随时返回主菜单界面这样的操作，为此大部分烧录卡针对于此专门开发了软复位这项功能，借此我们可以在游戏的过程中，随时通过热键组合重启返回到烧录卡的界面再次选择游戏，从而避免因为换游戏而反复开关的尴尬。软复位的兼容也是十分重要，恐怕谁都不想在复位过程中遭遇黑屏等现象，否则软复位的作用也就形同虚设了。EZ5 Plus对于软复位的兼容还是十分称道的，笔者测试过程中进入任意游戏，然后在游戏中按L+R+A+B完成复位操作，接着在进入其他游戏，如此反复测试了20余款游戏，均完美地返回到EZ5的界面菜单，没有死机现象的发生。

快捷的多媒体影音

上文也提到了EZ5 Plus的内核是基于MoonShell制作的。多媒体播放当然是不在话

下了，笔者特别转了几部DPG2.0影片放在TF卡中测试，在整个的观看过程中并没有卡慢掉帧的现象。另外看电子书的书签存档也没有任何问题，可以对任意的TXT文件进行书签管理操作，方便下次继续浏览图书。


▲可以直接在根目录播放DPG影片。

轻松的文件管理操作

NDS作为便携式娱乐设备，一些简单的文件管理功能可以大大方便玩家户外使用。EZ5 Plus内核支持文件复制和删除，能够让你摆脱电脑也能轻松管理ROM和存档，在删除和拷贝过程中不会产生文件碎片，不会对microSD的文件簇造成破坏。此外通过此项技术我们也能够实现多存档管理，在microSD卡中建立一个备用的存档文件夹，将游戏存档按Y键复制到里面，这样一旦有人玩游戏覆盖了原存档，我们可以按X键将原存档删除，再把之前备份的存档复制回去。



▲按下Y键就可以轻松复制文件了。

超长的NDS游戏时间

烧录卡的电力消耗对于玩家而言也是一个重要的审核项目，选用的主控芯片不同，烧录卡耗电量也会产生很大的不同，对玩家而言游戏时间也就有很大的差距，有的烧录卡使用两三个小时，NDSL就会红灯，而电量对便携主机来说又是个不得不考虑的问题。我们选用充满电的iDSL，开四级亮度，采用主机扬声器并将音量开至最大，反复播放《最终幻想3》的片头CG对EZ5 Plus进行测试，4小时30分左右机器变为红灯，大约35分钟后机器自动关机。鉴于大部分玩家实际使用的是二级亮度和普通音量，这样的话EZ5 Plus配合NDSL就能达到8小时左右的使用时间，电力表现还是不错的。

完美支持EZ 3in1扩展卡

现在越来越多的玩家喜欢用NDS来复习GBA游戏，在这点上，EZ5 Plus配合自家的EZ 3in1表现相当出色。完美支持数千款GBA游戏令EZ5 Plus增色不少，而且运行GBA游戏时EZ5 Plus还可以使用金手指，这点是其他烧录卡配合EZ 3in1所没有的功能。而3个级别的震动效果配合支持震动的NDS游戏也能获得更真实的体验，内存扩展功能令上网冲浪或是玩NeoDS模拟器都能获得更好的速度保障。

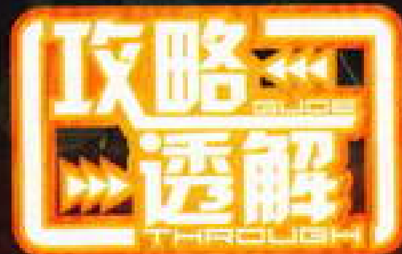


▲配合EZ 3in1可以实现《口袋妖怪》的NDS版与GBA版联动。

总结篇

EZ5 Plus在继承系列优秀做工表现的基础上，又实现了对大容量microSDHC卡的支持，带给玩家更丰富的游戏、多媒体体验，而附赠的配件又能给玩家带来不小的方便，再加上不断进化的软件内核，将会给你的NDS游戏旅程带来更多的欢乐。

FRONT MISSION 2089
Border of Madness
フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス



文 雷伊 美编 澄香

前线任务2089 疯狂边境
フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

NDS	Square Enix	S・RPG	2008年5月29日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

上一辑由于时间关系，只刊登了攻略的上半部分，这次将流程的下半部分补完。废话不多说，让我们直接进入正题。

详细流程攻略（下）

Mission19 新兵器テスト1

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

一直支持着我方的某家企业向基地提出了借用机师测试新兵器的请求，而人选自然要从风暴小队中选了。一开始地图上有两名敌人，它们都是无人驾驶的格斗系WAP，防御属性为耐冲击，在对付它们时要针对属性采取有效的攻击方式。解决掉初期的两名敌人后，地图上出现第3名同时也是本关的最后一名敌人，轻松解决后即可过关。回基地后记得去佣兵勤务所与スレッシュ对话，可以得到肩武器ピズ8+1（攻3×23 命中78 射程3～6 弹数2）。



Mission20 新兵器テスト2

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

本关出战人员为风暴和怪眼两人，作战目的同样是测试新兵器。虽然乍一看难度很低，但不能过于轻敌。解决掉初期的3名敌人后，会出现3名增援，其中不乏远程兵，因此大意不得，发现自己躯干的HP不足的话就用道具补给，要不了几分钟就可以过关。过关后得到电脑芯片スパイラ(4项数据均为46)作为奖励。

回到佣兵勤务所，见到了第一军的中尉托马斯·诺兰德(トマス·ノーランド)，他在《前线任务2》中也有登场过。现在，他的部队正在对侵入O.C.U.领地的U.S.N.部队进行追踪，不过他的同伴们由于长期作战而断了军粮，因此他来基地的目的就是想找一点可以填饱肚子的东西。怪眼问起了风暴肩膀上的刺青图案的来历，风暴表示这是他之前所在部队的标志，怪眼对刺青上的蝙蝠翅膀充满了兴趣，称其非常可爱。(什么品位……)怪眼趁机谈起了自己的过去，她原来曾是日防卫军的操作员，会16国语言，这令一旁的格雷佩服得五体投地。在怪眼的感染下，风暴也渐渐地对大家敞开了心扉，但每当他想回忆自己过去所在的部队时，大脑却总是会隐隐作痛，只记得自己的小队似乎是WAP的测试机师什么的。

来到隼处，夺走了友军输送机物资的某地对空部队的行踪已经被我军上层所截获，他们正位于バルンタ沙漠中的废采掘场中，风暴小队的任务是将这支部队铲除，如有余力也可将物资带回来。



Mission21 砂尘を抜けて

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

在经过两个测试关后，本战中风暴小队全员终于又集结在了一起。由于是沙漠作战，因此普通的两脚类腿部移动力会受到限制，建议给我方主力机体配备ウルス这样的气垫式腿部，这样移动起来会方便很多。第二回合，新的编号者暗黑骑士(ダークナイト)会在画面上方出现，他来这里的目的与风暴等人一样，由于他同样将敌兵视为攻击对象，因此他附近的敌兵会靠向他并向他展开攻击。如果不在意过关后的奖励，那么也可以用敌兵去牵制住暗黑骑士，这样我方所承受的压力要小一些。当然，如果生怕暗黑骑士抢了自己的功劳，那就需要让我方主力迅速往敌兵阵营里冲了。不过敌方的远程兵和导弹车都非常讨厌，如果不用道具进行辅佐，那么再强大的同伴都难以承受他们的连续轰炸。当暗黑骑士的HP减少到一定程度后，他就会撤退，用Link攻击来对付他吧。本关中有3个集装箱可以回收，其中右下为盾牌WS-14+1(防13)，右上方为格斗武器F-3ハンドロッド+1(攻35 命中80)，左上为躯干フロスト+1(防37 HP108 出力200 重60)，在解决掉残余敌兵前将它们回收吧。

最近斗技场的参赛用WAP遭到了来历不明者的袭击，风暴小队的新任务是将这群不法之徒搜出来并扫除掉。根据目击者的证词，行凶者的规模大致是4～5台WAP，而且据说这些家伙与之前袭击基地的编号者们属于同一势力的可能性非常高。

Mission22 アリーナ警护

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

来到斗技场，一开始并没有发现动静，但没过多久，驾驶着黑色机体的编号者“怪物”(オーガ)就会出现并将斗技场的WAP摧毁。怪物手下还有4台WAP，分别位于画面的两侧。第2回合，暗黑骑士会带领

3台WAP增援出现在画面右下方。暗黑骑士对怪物下达了撤退的命令，但怪物却无视他的指挥，私自行动想要带走斗技场机师，两人意见出现了分歧。

由于敌方中有两名编号者，因此不宜和他们同时交战。比较稳妥的办法是，先集中兵力消灭左方的敌WAP，然后再将怪物和他身边的远程兵消灭，最后再统一对付暗黑骑士。怪物又是一名格斗系角色，附带的特技也比较强力，但实际打起来却发觉他实力平平，用近距离射击系角色配合特技甚至可以在他不出招的情况下就把他解决。而暗黑骑士则要相对难打一些，他不仅有远距离武器，近距离射击也相当厉害，建议在和他过招前存一下盘，免得被他直击躯干而被击坠。

接下来又是分支关卡，司令部中的选项将会决定之后三个关卡的内容。其中选择第一项的话进入A路线，主要是冠军相关的故事，可以得到强力格斗武器；而如果选择第二项则会进入B路线，是与女记者瑞秋(レイチェル)相关的剧情。

Mission 23A アリーナ爆破预告

胜利条件	击坠所有敌机或者拆除所有炸弹
败北条件	风暴机体被击坠

正在建设中的斗技场收到了不法之徒的爆破预告，如果不加以阻止，那么斗技场将会被炸成一片废墟。经过探测，发现定时炸弹被安装在集装箱中，军方派出了炸弹处理小组，而为了确保他们能够拆除炸弹，风暴小队的护卫工作自然是少不了的。

本关有回合限制，如果超过15个回合，炸弹就会爆炸。我方中除了5位同伴外，还有一辆军车登场，并且可由玩家操纵。将军车停在集装箱的旁边，就可以自动拆除炸弹。不过军车的HP只有100，如果遭到敌人的攻击很快就会被摧毁，因此一定要注意保护。一开始地图上有5架WAP，最有威胁的依然是远程兵，要最优先解决，没法快速解决至少也要用我方WAP去吸引他们的火力。第3回合，敌方增援会在三个方向出现，而且数量不少，不要让军车脱离大部队免得被围攻。全灭敌人或者拆除掉全部4个炸弹以后即可过关，15个回合是绰绰有余的。



Mission 23B ジャーナリスト

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

三天前，有一支记者队在我军统治区失去了联系，不过今天早上收到了他们发出的求救信号，但武装游击队也在此时出现，因此前去解救记者队刻不容缓。

一开始记者瑞秋的车子位于地图的左端，而敌人则在右侧。敌方初期数量就不少，第2个回合，地图左方和右上方还会出现增援，将我方团团包围。瑞秋的车子会傻傻地一直向右前进冲入敌阵，如果放任的话，两个回合下来车子就会被炸毁。尽管瑞秋的车子被炸毁不会导致Game Over，但如果想要保全车子的话，必须一开始就让我方部队往地图右下移动，速度够快的话就可以在车子HP所剩无几的情况下赶到，利用回复道具给车子回复HP，这样车子就可以不被击毁。消灭所有敌人之后就可以过关。



Mission24A チャンプ

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

"冠军"这个名字并不是随随便便起的，是在格斗技方面实力的证明。而在WAP的操作方面，冠军也想进一步证明自己的实力，于是他决定在斗技场中与对手们来一次较量。可是在冠军参加完比赛后，却连人带WAP地失去了踪影。幸好当初在WAP上安装了特别发信装置，经过信号识别，风暴等人最终判明了冠军所在的区域。出发前先去格纳库整备一下，又有新部件可以买了。

本关的战场分为两块，一块是冠军与昔日的好友兼对手、如今却是编号者的拳法家(モンク)的单挑，另外一块则是风暴小队的其他成员与杂兵的战斗。杂兵战没有什么需要注意的地方，而冠军与拳法家的单挑则难度非常高。拳法家会使用First和Double特技，因此与他交手的结果常常是不死也去掉大半HP。要打败他，除了实力外，运气也是很重要的，频繁存中断档，用S/L和他拼了吧。如果觉得麻烦也可以不这么做，因为就算冠军战败也不会Game Over。打败拳法家后会发生剧情，冠军邀请拳法家加入风暴小队，而拳法家也爽快地答应了，但就在此时，驾驶着黑色大型机体的编号者蝎尾狮(マンティコア)出现，击坠了准备背叛的拳法家的机体。之后就是与蝎尾狮的战斗了，联合全小队的力量，将他击退吧，当其HP降低到一定程度他就会撤退。除了体型巨大HP较多外，他就是一只纸老虎，命中率低且没有特技，对付他还是很容易的。

蝎尾狮撤退了，但拳法家的生命也将走到尽头。在闭上眼睛之前，拳法家将自己WAP的武器デストロイヤー(攻1×70 命中90)交给了冠军。先是巴吉，现在又是拳法家……看到曾经的好友一个个在自己面前倒下，风暴小队的队员们均感到悲痛不已。这就是佣兵的宿命，也是在哈夫曼岛上生存下去的惟一途径。



回到基地，冠军道出了自己的过去。他和拳法家一直以来都是好对手，在格斗技行业变得不景气时，冠军为了维持行业的经营，向黑道借了一大笔钱。但他却没有根据协议在擂台上故意输掉，并且将对手、黑帮老板的儿子打成了重伤。从此，冠军一直被黑帮所追杀，为了逃避这种生活并且赚钱还债，他来到了哈夫曼岛，并成为了一名佣兵。

Mission24B 取材协力

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或格雷机体被击坠

这次的任务是协助女记者瑞秋在我军统治区内进行采访，尽管是我军领地，但武装游击队也不会放弃活动的机会，因此在采访过程中必须时刻保护瑞秋的人身安全以防意外出现。护送瑞秋来到目的地，她看上去不像是在取材，倒像是在寻找什么东西。在达成目的准备离开时，敌人也已经把众人团团围住。

一开始我方位于地图中央，而四面八方则全是敌兵。除了一般杂兵外，敌方中还有编号者"死亡"(デス)。敌兵虽多，但



会远程攻击的只有一台，所以战斗其实并不吃力。瑞秋车子被击坠与否与胜利条件无关，量力而行吧。而由于剧情的关系，本关中格雷的机体被击坠也会导致Game Over，所以要留意他的HP残量。死亡又是一个没有特技的水货，要搞定他很轻松。将死亡击破后，他会利用特殊的迷彩技术隐藏起来，当将剩余的敌人全部消灭之后，他就会重新现身并发生剧情。

突然出现的死亡想要加害瑞秋，并进入了射击态势，千钧一发之际，格雷操作WAP替瑞秋挡住了攻击，自己却暂时失去了知觉。经过两三天疗养，格雷的身体已无大碍，听队友们说，格雷之所以如此奋不顾身，是因为瑞秋长得像他以前的恋人。

Mission25A 大型机动兵器の群れ

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

上层获得了之前袭击冠军和拳法家的黑色机体所在地点的情报，他正潜伏在沙漠地带，而且在临近地点也探测到了多台大型机体的反应。

由于是沙漠作战，因此普通两脚型腿部移动起来吃亏。本关的场景比较大，敌人比较分散。一开始蝎尾狮并不会主动攻击我方，而是会向画面左上角移动。经过一段时间后，他就会召唤出6台大型机体。建议在蝎尾狮移动过程中就利用远程武器削减他的HP，这样等后面他主动攻击我方时，对付起来会省事很多。6台大型机体如果用我方主力如风暴等人去进攻的话，配合特技一次攻击就可以消灭一台。

Mission25B エスコート

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或者瑞秋的车被击坠

瑞秋受了点轻伤，很快就出院了。但是，她的国家也向她发出了归国命令，上层拜托风暴小队将她护送到机场。机场上不出所料地出现了敌兵，开战吧。

瑞秋的车依然会天不怕地不怕地向脱出地点前进，建议风暴小队的队员们一开始就立即向前方移动以吸引敌人的火力。BOSS死亡虽然多了Guide特技，但能力还是非常低，轻易就可以将其打倒，而HP较多的大型兵器如果利用我方的特技，顺利的话也可以一次攻击就击破。打败死亡可以得到步枪スラブ+1(攻1×37　命中82)，整场战斗难度不高。

相逢和离别总是如此匆匆，在将瑞秋平安送上飞机时，格雷说出了当时自己出手相救的实情。原来和瑞秋像的并不是他的恋人，而是他的妹妹。他的妹妹由于遭遇了事故，目前还处于昏迷状态。

最近军方活动频繁，有大量物资从本国运到这里，从物资的量来看，它们完全可以维持数以万计的士兵的生活，仿佛是在为战争做准备一样。战争开始的话，对佣兵也会造成影响。对于哈夫曼岛的佣兵来说，他们的作用只是维持领土国境的平衡，但没有被赋予破坏这个平衡的权力。一旦战争爆发，佣兵便没有了生存之处。风暴对此看得很开，因为就算哈夫曼岛不需要他，他只要离开这个岛去别处就可以了。但是同伴们却不这么认为，之前行踪不明的佣兵失踪的原因、神秘黑色部队的真实身分，关于这些的真相他们却还不知晓，而他们应该拥有知道真相的权利。

昨天有一支输送部队在输送线路上遭到了敌袭，原本遇到这种情况部队应该是要改变线路的，但由于物资实在太多，所以只能按计划利用原本的高速公路来进行运输。



Mission26 再会

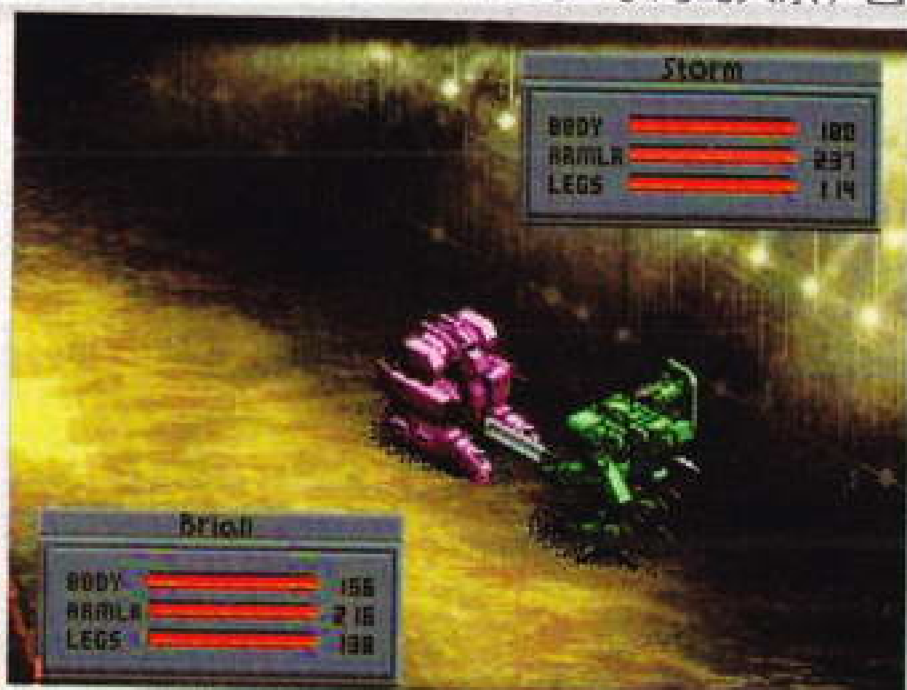
胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或怪眼机体被击坠

一开始画面左方有4台WAP，都不是导弹兵，所以不难对付。第3回合，编号者"恶梦"(ナイトメア)和3台WAP会在画面右侧出现，不过同时，"无脸"(フェイスレス)也会带着我军特殊部队デルタ在画面右上出现。敌增援中同样没有导弹兵。デルタ的实力还是和以前一样强大，尤其是无脸，甚至拥有干掉恶梦的能力。因此本关的最大难点并不是对付敌兵，而是防止デルタ抢功劳。(笑)我方的两辆输送车在移动到画面右下后并不会消失，所以很有可能会成为右侧敌增援的攻击对象，最好派遣一到两名队员一直保护着它们前进。

战斗胜利后，怪眼和无脸互相认出了对方，他们在很久以前就认识。怪眼的真名叫做凯特(ケイト)，而无脸则叫戴维(デビット)。

怪眼和无脸曾经是一对恋人，但是在三年多前无脸却失去了联系，在任何官方的记录上，都显示他已经死亡。但实际上，这段时间里他一直都在军队里，由于特殊部队的规则，无法向外界透露。怪眼谈起了他们两人之间的"约定"，无脸很明白久别重逢的心情，但是目前他还有任务在身，所以只能先离去。离开前，无脸向怪眼承诺，在这次任务完成后，他便会回来兑现他的约定。

来到司令部，隼表示这次的任务又是和特殊部队的共同作战。神秘的黑色部队似乎一直都在以优秀的佣兵为自己的猎物，原因不明。在这种非常时期，为了不牵涉到国家间的关系，因此特殊部队乔装成了佣兵以引诱黑色部队出洞。风暴小队的任务是配合特殊部队完成这次任务，如果一切顺利，说不定可以找出那些失踪佣兵的下落。



Mission27 コードネーム

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或怪眼机体被击坠

来到目标地点，敌军已经出现，但特殊部队デルタ却并没有像约定的那样如期现身。第2回合之后，编号者恶梦会在画面上方出现，听他的语气，似乎デルタ乔装成佣兵的事情已经被识破，并且在风暴小队赶到这里之前，デルタ小队就已经被击溃。再经过一回合，无脸会在恶梦身后出现，他表示由于计划败露，特殊小队已经溃败，尽管难以致信，但肯定有人泄露了军队的秘密。伤痕累累的无脸并没有撤退，而是留下来坚持完成上级安排的任务，他的机体各部位的HP都只有1，而且他又位于恶梦身边，因此就算想要过去援救他也是无济于事的。无脸战败后，恶梦会带着他一起消失，而新的敌增援也会在画面左下方出现，将残余敌兵消灭就可以过关。

无脸被带走了，由于风暴小队刚刚经历了一场战斗燃料所剩无几，所以无力去把他追回来。风暴表示，由于无脸搭乘的是佣兵的WAP，上面应该安装了特殊的发信装置，所以他们准备先回去进行补给，然后再向司令申请对无脸的救助。

军队上层已经下令对无脸展开紧急救援，而得知了这个任务的怪眼独自一人先去执行任务了。风暴对隼允许怪眼单独出击非常不解，因为这无疑是让她去送死。另一方面，关于军中机密被泄露的报告书已经发送给了上级，但上级却完全否定了此时存在的可能性。

Mission28 オッドアイ

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或怪眼机体被击坠

一开始只有怪眼一人出战，考虑到她兵种的关系，不宜让她往敌兵堆里钻。第2回合，风暴小队的其他成员就会出现，此

时再将兵力集中起来将敌兵逐一消灭。恶梦还是一如既往地弱，尽管武器有所加强，但还是没有什么特技，对付他完全不用费劲，打败他可以得到步枪コブラ＋1（攻1×57 命中80）。

将恶梦击坠后，他的机体由于座舱突然起火而发生了爆炸，将恶梦葬身于火海。风暴小队将饱受折磨的デルタ小队的队员们的遗体带回了基地，然而无脸的遗体却没有找到，在队员们的遗留物中，怪眼发现了无脸留给自己的一封信。信上表明，由于有极密任务在身，无脸之前才会无故消失，他原本想在这次任务完成之后，亲口向怪眼说明一切，但最终他却没有得到这个机会。在信上，无脸将自己一直以来所收集到的情报告诉给了怪眼，并表示这些情报基本上都是从他的朋友罗伊（ロイ）那里得到的。那支黑色武装，是坂田工业的私设佣兵部队吸血鬼（ヴァンパイアズ），部队的目的是收集优秀的WAP机师，而被捕获的佣兵，则被用来进行人体实验，以此来开发次世代兵器。尽管目前没有证据，但军中情报的泄漏，很有可能是军队上层出了问题。在信的最后，无脸希望怪眼能够辞去佣兵一职，回到自己的国家，不要再牵涉这件恐怖的事情。

回到基地，怪眼以整备WAP来分散自己悲痛的心情。她和无脸早在日防卫军的时代就已经相识并相爱，在无脸无故“死去”以后，怪眼私自调查了很多极密资料以确认无脸的安危，而得到的答案却全是“死亡”，无脸的个人档案也不知怎么地被删除了。尽管没有找到无脸的下落，但怪眼的行为已经违反了军规，她因此被组织除名。之后她又做了一些调查，得知哈夫曼岛上集结了很多特殊部队的消息，所以她才成为了一名佣兵。风暴安慰怪眼不要放弃，因为从之前恶梦的对话来看，无脸很有可能还活着。

从隼处得到消息，武装游击队的老巢就在ペセタ西南的山岳地带，这次的任务是扫除グレイロック周边的武装游击队。从这次任务开始，我方将会配备专属的补给车辆，驾驶员是一名代号为“锻冶之神”（ヘパイスト）、很有性格的老头。

Mission29 武装ゲリラ扫讨作战

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

从本战开始，我方终于拥有了专门的补给车，不过补给车没有任何武装，HP也较低，所以还是老老实实让它待在后方吧。一开始的敌人不多，第2回合开始，画面两边会出现两辆敌方的指挥车，只要将其摧毁就会出现敌增援。不过如果合理利用这一点，就可以自己控制敌增援出现的时期，做好准备后再将它们摧毁吧，这样就可以更加集中地来对付增援了。



在佣兵勤务所，众人得知了锻冶之神所谓的“性格”——见到美女就恨不得扑上去。看到风暴手臂上的蝙蝠标志，他表示自己有些朋友以前也在那个组织工作过，不过因为某起事件，组织解散了，听说是因为什么实验失败了。在勤务所又见到了托马斯，这次他是来要武器和弹药的……

军方掌握了生产敌势力兵器的工场所在地，那里正在量产着武器。风暴小队这次的任务并非是对工场设施进行破坏，而是破坏那里已经生产的物资，以破坏待运出的集装箱以及输送车辆为优先。当听到“工场”时，风暴的头突然开始痛起来，并提到了坂田工业的名字。

Mission30 仲间

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或阵雨机体被击坠

进入战斗后，风暴由于剧烈的头痛而暂时离开，改由副队长阵雨来指挥小队。本关敌人较多，而且有3台黑色大型机体，

在一开始风暴没有出战的情况下对付起来还是有一定难度的。敌方的输送车辆会向版面右边绿色的地带逃跑，破坏脱出地点左侧的集装箱可以制造捷径，从而将输送车堵截住。将初期敌人解决之后，敌方会出现5台大型机体作为增援，而风暴也会在此时归队。如果不急着过关也可以留一名敌机在场上，等多破坏些集装箱后再将其消灭，这样过关后的报酬就会多一些。

上层给了风暴小队一个特别的委托，根据小队的多次汇报以及デルタ小队的被害情况，上层终于不再无动于衷。军方终于正式证实了"吸血鬼"的存在，并将他们视为敌人。不过由于有停战协议约束，所以正规军无法介入对吸血鬼部队与佣兵失踪事件的关系进行调查，因此对付吸血鬼部队的任务就交给了风暴小队，这也就是所谓的"特别委托"，而击破吸血鬼部队中的精英集团"编号者"也将是风暴小队今后的主要任务。

Mission31 对吸血部队

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠



由于本关中有很多敌人拥有炎属性武器，因此建议在出战前将我方同伴的属性防御调成炎耐性。几个回合之后，编号者伊夫里特（イフリート）会带领着敌援军出现，而暗黑骑士也会在画面的右上方出现。不过出人意料的是，暗黑骑士这次是作为我方的NPC登场，而之前将这里是吸血鬼部队前线基地的情报提供给我方的人，竟然也是他。

在击退了所有敌人之后，暗黑骑士主动联系了风暴小队。暗黑骑士并没有表明自己的真实身分，但他希望风暴小队能够信任他，并且还给了队员们一个忠告，阵雨原来的佣兵部队的队长枪手（ランサー）正在作为编号者进行非人道的行动，而在吸血鬼部队中，枪手则拥有了一个新的名字——龙骑士（ドラグーン）。在离开时，暗黑骑士建议下次作战同时对吸血鬼部队的两个据点进行打击，而龙骑士估计也会出战，一有新的消息，他就会通过上层部和我方取得联系。

Mission32 对吸血鬼部队试作兵器试用

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

为了更有效地对付吸血鬼部队，我方正在开发特殊的部件，而本次作战的目的就是配合莱柯夫（ライコフ）对这些部件进行测试。一开始敌方只有3台WAP，不过他们的武器都是贯通和火炎双重属性的，对我方的杀伤力比较大，不可小觑。将初期敌人解决后，画面上方会出现4台敌增援，其中包括两台大型机体。本关补给车不能出战，记得保存一下实力。战斗胜利后可以得到大型机体シーキング（防54 HP580 出力1000 重250）。

在佣兵勤务所又见到了托马斯，听锻冶之神说，托马斯得到的武器和食物并没有分给他的部下，而是都流向别处去了，而他之前在基地中获取武器和食品，其实根本没有经过司令的批准。在风暴的追问下，托马斯表示自己得到的物品都分给了在战争中失去家园的人。

军方果然采用了暗黑骑士的建议，准备对吸血鬼部队的两个据点进行同时攻击。为了完成任务，风暴小队被一分为二。A队为风暴和怪眼，B队则为阵雨、冠军、格雷和锻冶之神。B队的任务是压制空军基地，而根据情报，龙骑士也会作为敌人出战。A队的任务是破坏要塞化的工场，而暗黑骑士也将配合我方行动。接下去的两场战斗是连续进行的，中间没有整备机会，因此在出击之前就应该做好万全准备。建议将B队的属性防御调成耐贯通，将A队的属性防御调成耐火炎。

Mission33 空挺基地强袭

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	阵雨机体被击坠

当消灭第一个敌人时，龙骑士就会在画面左上角出现。龙骑士是一位格斗系角色，小心别中了他的Stun特技，否则之后遭受的攻击都将是致命的。将龙骑士击坠或将其HP减少到一定程度后，他就会撤退，从他离开时的对话来看，阵雨似乎是什么东西的“适应者”。全灭敌人后即可过关。

Mission34 要塞

胜利条件	破坏所有集装箱
败北条件	风暴机体被击坠

暗黑骑士并未如承诺的那样准时出现，为了不影响任务的完成，A小队决定不等暗黑骑士按时执行任务。击破第一个敌人后，暗黑骑士就会出现。根据他得到的线索，只要将所有集装箱全部破坏，地下的爆破装置就会启动。当风暴问到这里把守的编号者情况时，暗黑骑士表示不用担心，因为负责这里守卫任务的编号者就是他。但出乎暗黑骑士预料的是，编号者恶魔(デーモン)很快就作为敌方增援出现在了大家眼前。

本关是比较困难的一关，敌方角色不少，而且大多会主动攻击我方。而更讨厌的是，我方只有风暴和怪眼两名同伴出战。敌方中有不少角色都有火炎枪，被喷射到的话就会损失很多HP，由于没有补给车，所以回复道具一定要带齐。恶魔是个比较讨厌的角色，他的武器攻击力非常高（幸好命中率一般），而且他在每个回合可以行动两次，被他连打两次可不是闹着玩的。如果风暴发动了Duel那就再好不过了，先集中破坏掉他的腕部吧。将所有集装箱破坏后即可过关，注意被暗黑骑士破坏的集装箱是不算在报酬里的。

按照暗黑骑士的吩咐，风暴小队来到了吸血鬼原来的前线基地，而隼司令也紧随其后赶到。隼将C.I.S.U.(联合中央情报局)的罗伊调查官介绍给了大家，他的另一个身分就是暗黑



骑士。根据得到的情报，继续往北有一座通往敌据点的桥，只要将其压制，吸血鬼部队就会处于完全孤立状态。在前去行动前，风暴问起了罗伊是何时渗入吸血鬼部队的。罗伊表示，大约两年前，国境附近开始出现士兵和佣兵的失踪事件，尽管大家都认为是敌国在捣鬼，但我军上层却一直没有对此进行调查，所以C.I.S.U.才开始介入此事，而罗伊混入敌部队也是在那时。

格纳库又有了新物品可供购买，在出击前适当更新一下装备吧。

Mission35 地狱の桥

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

从本关开始，罗伊将暂时和我方一起行动，并且可由玩家亲自操作。本关的场景简单来说分为桥上和桥下两个部分，编号者恶魔和龙骑士位于地图左上角。敌杂兵中很有很多导弹兵，应该尽快将他们消灭。需要注意的是，在我方初始位置旁边有个台阶，桥下的敌兵以及大型战斗机会以此为切入口来攻击我方，因此我方部队在移动的时候，注意不要太过将弱小兵力集中在后方，以免遭到暗算。尽管本关需要同时面对两位编号者，但他们两人只会一直待在原地不动，甚至就算我方进入他们的攻击范围他们也不会主动进攻。找准机会利用Link攻击解决掉其中一台（或令其HP减少到一定程度），两位编号者就会一起撤退。编号者在逃走时，表示要启动传说中的秘密武器——正在开发中的试作机。

在佣兵勤务所，罗伊和怪眼说起了无脸的事情，而怪眼这才想起无脸给自己的信上提到

的罗伊正是现在站在自己面前的人。罗伊表示，当时在现场并没有发现无脸的尸体，因此他很有可能还活着，可能是被送到实验设施中去了。吸血鬼捕获的佣兵，都会被带到设施中去，不过因为能进设施的人都是被严格限制的，因此里面有什么名堂罗伊也不知道。风暴将无脸信上提到的坂田工业在对捕获的佣兵进行人体实验、并以此开发次世代兵器的事情告诉了罗伊。デルタ小队之所以全军覆没，是因为我军上层有人走漏了风声，但既然如此，那么罗伊是间谍的消息也应该早已传到了敌营，但为什么敌方没有对罗伊采取行动呢？

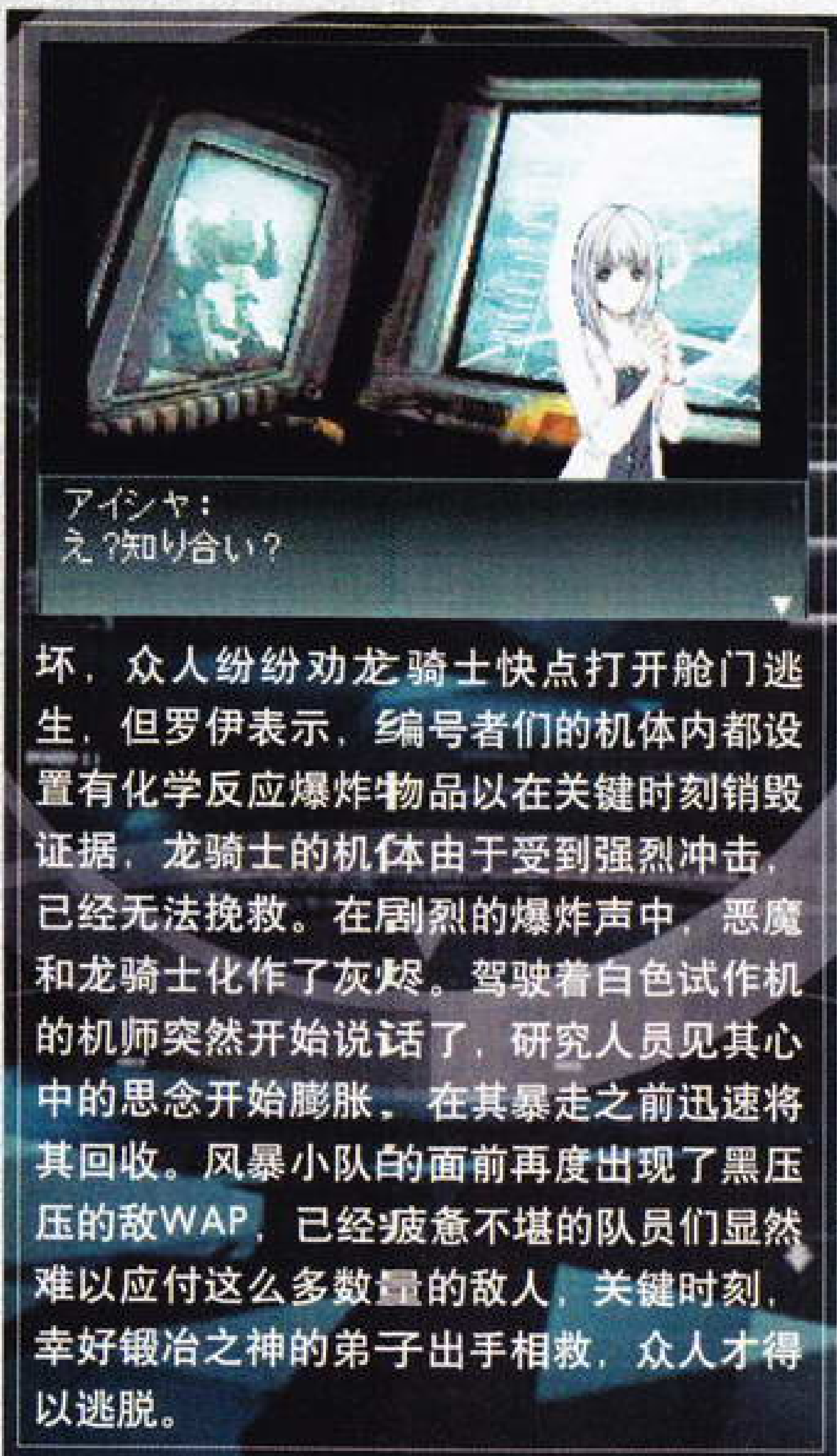
听罗伊说，编号者们准备启动的试作机的实力非常恐怖，其中B1试作机曾经暴走过，仅仅几秒钟时间就将整个研究设施化为灰烬，而B2是它的改良型，能力更加恐怖。但是面对这样的强敌，风暴小队却毫不畏惧。

Mission36 ヴァンパイア

胜利条件	击坠编号者
败北条件	风暴机体或阵雨机体被击坠

本关的杂兵主要集中在地图中央，数量不少，几个导弹兵还是比较讨厌的。敌方BOSS级的机体有3台，分别是恶魔机、龙骑士机和之前提到的试作机B 2（白色机体），均位于地图右上方。这次的BOSS一开始不会向我方靠拢，而当我方接近他们后，他们就会主动向我方进攻。之前已经交过手的两位编号者攻击方式与原来相同，恶魔的二次移动依然是需要特别注意的。至于试作机B2，则最好不要去与他交手，他的回避值高达9999，我方的攻击根本没法打中他。打败龙骑士后可以获得格斗武器F－X　インペリア（攻1×90　命中80），打败恶魔则可取得スノーマン＋1（攻1×67 命中82 射程1），打败恶魔即可过关。

战斗胜利之后，还不死心的恶魔耍诡计准备拉阵雨作为陪葬。正在这时，龙骑士突然挺身而出将垂死挣扎的恶魔击破。在最关键的时候，原本是前队长的龙骑士终于回到了阵雨的一边，但可惜他的机体也遭到了致命打击。龙骑士告诉阵雨，之前小队中的佣兵们都被"巫妖"（リッチ）抓去当人质了。眼看着龙骑士的机体即将崩



坏，众人纷纷劝龙骑士快点打开舱门逃生，但罗伊表示，编号者们的机体内都设置有化学反应爆炸物品以在关键时刻销毁证据，龙骑士的机体由于受到强烈冲击，已经无法挽救。在剧烈的爆炸声中，恶魔和龙骑士化作了灰烬。驾驶着白色试作机的机师突然开始说话了，研究人员见其心中的思念开始膨胀，在其暴走之前迅速将其回收。风暴小队的面前再度出现了黑压压的敌WAP，已经疲惫不堪的队员们显然难以应付这么多数量的敌人，关键时刻，幸好锻冶之神的弟子出手相救，众人才得以逃脱。

在基地进行补给后，罗伊表示试作机B2逃往的地点是一个类似于要塞的地方，而把守在那里的编号者是X－07巫师（ウィザード）。不过由于该机体之前就已经被我方击坠，所以那个要塞现在等于是一座无主之城。罗伊命令风暴小队立即赶往那里，趁B2机还处于无法战斗的状态时将其击溃。

Mission37 魔道士队

胜利条件	击坠魔道士队或X－00
败北条件	风暴机体或阵雨机体被击坠

尽管根据罗伊的消息，要塞中能够成为威胁的只有一些残留的炮台，但当风暴小队赶到这里时，却发现了其他编号者的存在，并且多达4台，他们分别是魔道士队的死灵法师（ネクロマンサー）、德鲁伊（ドルイド）、女巫（ウイッチ）和萨满（シャーマン）。魔道士队位于画面的右上角，我方要先破坏周围把守的炮台才能接近他们。其中死灵法师和女巫都是装备了步枪的远程

角色，德鲁伊是格斗型角色，而萨满则擅长近距离射击。敌人队伍中还有上一战中的试作机体，他的能力依然非常恐怖，不过不用担心，当差不多第3回合的时候，敌方出现的战斗机就会把他带走，我方无需与他交战，因此胜利条件中的第2条可以无视。当试作机被带走后，风暴会让罗伊前去追赶，此时罗伊就会离队。

当靠近魔道士小队后，其中的两名编号者就会主动向我方移动并进攻。当击破这两位编号者后，要塞内部就会出现大量敌增援将我方团团包围，形势一下子就会变得对我方相当不利，注意补给车不要靠得太前，免得被围攻。当将增援解决得差不多后，魔道士队会发动第二重陷阱，敌方再度出现大批增援，而阵雨突然出现了头痛的症状，此时会发生强制剧情，阵雨机体会遭到敌方直击，在同伴们的硬扛下，风暴带着受了伤的阵雨撤退，而其他同伴则被魔道士队捕获。

尽管阵雨没有遭受什么外伤，但脑电波却发生了异常，呈现出了和风暴脑内一样的波形。由于其他4名队员被囚，因此风暴下一步的计划是立即前去营救。然而根据协议的规定，一旦佣兵被囚，军方将不承担责任且不处理善后，而且如果有佣兵不按军方要求私自进行任务以外的活动，将被视为破坏协议，作逃走处理，有时甚至还会成为被通缉的对象。隼表示，阵雨这次的头痛症状和她在之前小队遭到致命打击时一模一样。据最新消息，被捕的风暴小队队员正被带往西北方的收容所。尽管目前风暴有军方下达的重要任务在身，但隼依然将营救队员的紧急任务交给了风暴，这并不是军方的意思，而是隼以基地负责人、以风暴小队朋友的身分下达的命令。正巧此时罗伊调查官也发来了消息，他将帮助风暴一起营救被捕的队员。



与罗伊在押送车的必经之路上成功汇合后，罗伊表示他已经找到了试作机被带往的地点和敌方的研究内容。在之前与魔道士队的战斗中，对方使用了生化干扰波，这种干扰可以直接影响人的脑电波。如果受到干扰波出现头痛症状，那就证明此人就是吸血鬼部队所要的适应者，这些适应者将被集合在研究设施中，在处于濒死的状态下经过特殊洗脑激发斗争本能，被开发成次世代生化兵器。而风暴没有受到影响，所以他并不是适应者。阵雨之前的小队也遭到过生化干扰波的侵袭，而队长龙骑士(即枪手)在部下都成为人质的情况下，无奈加入了吸血鬼部队。当时的生还者阵雨和巴吉都是适应者，他们加入了风暴小队后依然受到吸血鬼部队的追捕，所以风暴小队才一直会遭到编号者们的袭击。然而，在与风暴小队的交战中，吸血鬼部队不断败退，因此他们不得不转移目标，开始从斗技场的参赛者中来寻找人选。

Mission38 救出

胜利条件	押送车以外的敌人全部击坠
败北条件	风暴机体被击坠或押送车逃走

由于押送车上有风暴小队的队员，所以注意不能将车子击毁。本关我方只有风暴和罗伊出战，而敌方也只有4台WAP杂兵，只要注意别让押送车逃走就可以轻松而快速地过关。过关以后格雷和冠军归队，获得脚部ゴッドウィット+1(防43 HP110 移20 重80)，然而怪眼和锻冶之神由于被先行转移，所以依然下落不明。

Mission39 错综

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

收到调查官发来的最新消息，怪眼和锻冶之神正被经由港口转移到其他设施去，赶紧将他们救下来吧。在港口又碰到了魔道士队，这可正是风暴小队报仇雪恨的好机会。我方出战的同伴只有风暴、格雷和冠军三人，而敌方则有不少猛将，因

此有弹药限制的武器要尽量节省使用，回复道具事先要带足。

第2回合，罗伊会联系大家，他碰上了一点麻烦，暂时无法前来和大家汇合。罗伊表示，吸血鬼部队目前已经名存实亡，有个家伙背叛了他们，现在港口的魔道士队正准备带着试作机私自逃走。风暴小队的另外两名同伴被关在グレイロック近郊的医疗设施，而幕后黑手巫妖也在那里。由于吸血鬼组织内部的崩溃，所以我方得到的情报有些错乱，因此才会得到怪眼等人被带到港口的错误消息。罗伊要求风暴马上转移到グレイロック配合他深入敌后，但风暴表示他不会饶过眼前的魔道士队，等这边解决完毕就过去和罗伊汇合。

再下一个回合，魔道士队会召唤出增援不死部队(アンデッド)，不过由于这批部队调整不完全，所以他们在战场上会敌我不分地攻击。利用这一点，可以让他们先削减一下原有敌势力的力量，然后再将他们铲除。打败死灵法师和女巫得到步枪ヘキサファイアMk-Ⅱ+1(攻1×67 命中84)，打败萨满得到MG PAP66+1(攻3×23 命中74)，打败德鲁伊得到格斗武器タスク+1(攻1×51 命中80)。



罗伊正潜伏在医疗设施周围准备见机行动，赶紧过去和他汇合吧。比较要命的是，刚刚复原的阵雨独自先过去展开行动了。格纳库中有了少量新装备上架，适当更新一下吧。而令一方面，关在医疗设施中准备脱逃的怪眼和锻冶之神迎头撞上了巫妖。见风暴等人迟迟没有赶到，埋伏已久的罗伊为了营救两名队员，决定先采取拯救行动。面对罗伊这位在吸血鬼部队中潜伏多时的间谍，巫妖派出了试作机B?，而其驾驶员，竟然是已经被改造的无脸。

Mission40 记忆

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠



一开始就有出人意料的剧情发生，罗伊被无脸击坠，而锻冶之神为了引开无脸的注意而选择了自爆。当巫妖命令无脸抓捕怪眼的时候，怪眼的呼唤使无脸恢复了部分神智，无脸拒绝执行巫妖的命令。此时风暴小队终于赶到了，但显然，他们来得太晚了。

本关上半部分的难点主要是4台试作机，它们不仅HP多攻击力高，而且除了躯干外被破坏的部件经过一段时间就会以HP1进行复活。敌方都会主动移动到我方附近，因此要争取速战速决以免被围攻。将首批敌人全部消灭后，会发生剧情。巫妖的真名叫做格雷格(グレッグ)，他和风暴从前就认识。巫妖以前将风暴当作自己的试验品，为其洗脑，植入他之前所在的蝙蝠小队在任务中战败的虚假记忆。而实际上，毁灭蝙蝠小队的人正是巫妖自己。

之后进入本关的下半部分，是风暴与巫妖的单挑。由于周围已经布满了炸弹，所以必须在5个回合之内解决战斗。巫妖是一位擅长近距离射击的角色，会Lv2的Switch和Speed特技，而且还会两次行动。利用Duel特技先破坏他的手腕再尽情折磨他吧，胜利后可以获得格斗武器火光(攻1×50 命中80)。所幸的是，无脸和罗伊还没有丧失生命迹象，先将他们带回基地吧。

这起有着太多牺牲的事件，终于在风暴小队的努力下得到了解决。然而，在与巫妖战斗的数日后……意想不到的事情又发生了。军方突然命令将风暴小队解散，原本的基地被废

除，而隼司令也神秘失踪了。外出刚刚回到哈夫曼岛的怪眼给阵雨打来了电话，表示她那里有个少女急需救援，但她还不知道，昔日的风暴小队已经被迫解散。在司令部，复原的罗伊告诉众人，隼司令是被军方除名的，他的去向到目前还没有找到，这也许都和巫妖死前所提到的军方的黑幕有关。由于风暴小队已经解散无法继续任务，因此罗伊将他们调整为内务调查队的私人兵，先齐装成武装游击队调查各地的吸血鬼残党的消息。另外从罗伊处还得知，三天前无脸由于医治无效而去世了，之前一直照顾着他的怪眼回到了岛上，这次大家的行动也和她有关。锻冶之神的去世导致我方没了补给车，不过格纳库中追加了新的拥有回复能力的背包，也算是个弥补吧。

Mission41 残党排除

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或怪眼的车子被击坠

怪眼和少女艾夏(アイシャ)遭到了敌人的袭击，风暴等人的目的是要保护好她们的车子，帮助她们逃跑。车子还是和之前的那些NPC一样，会不顾一切地往前冲，而不仅沿途和脱出地点都有敌兵把守，道路两边的敌兵移动力也非常高，可以很快靠近车子。为了保护好车子，我方的移动力一定要有所保证，否则还没等靠近车子它就会被敌方击破。在车子成功脱离之后，剩下的工作就是击坠版图上的所有敌人，难度不高。值得一提的是，本关中有一把强力的隐藏武器可以拿，在地图左上方的石堆附近待机，就可以得到这把超强的步枪ツィーゲ(攻1×99 命中99)，不过和1代中不同的是，它原本超高的经验值加成能力被取消了，但尽管如此它依然还是很好用。过关之后，怪眼表示当她发现艾夏时，艾夏正被一群奇怪的人所围困，而艾夏的身分，是吸血鬼研究所的前研究员。

因为艾夏非常喜欢怪眼脖子上的黑猫项链，所以怪眼特地帮艾夏做了一个白猫版本，这条项链不仅可以用来当存储器，还可以用来听音乐什么的，功能非常多，甚至其中还加入了某项秘密功能。听罗伊说，艾夏是扎夫特拉的脑神经学天才，被迫在吸血鬼研究机关进行实验机的研究。在试作机B1发生暴走事故之后，组织解散，主要的研究员被转移到别处，艾夏就是在当时逃出来的。风暴等人现在的任务，就是把艾夏平安送到机场，她的父母正在等着她一起回去。

Mission42 アイシャ

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或艾夏的车子被击坠

相当简单的一关，前往机场的艾夏果然遭到了敌军的袭击，玩家的目标就是保护她的车子不被击坠。敌人的实力不强，况且此时我方相信大部分角色的单项能力都已经练到9999，所以要对付敌人完全是不成问题的。需要注意的还是移动力较高、射程较远的直升机，优先将它们解决就能高枕无忧了。

尽管击退了敌人，但艾夏却失去了联系，她的车子并没有炸毁的痕迹，她去了哪里呢？这个时候，怪眼送给艾夏的项链中的发信装置传来消息，艾夏正在以高速进行移动，看来她是被直升机给带走了。然而由于发信装置有效距离有限，因此没过几秒，艾夏就又失去了联系。从这次敌人的架势来看，他们似乎不是吸血鬼的残党，他们属于什么势力呢？

根据罗伊得到的消息，有很多身穿白衣的人被押送到グレイロック近郊的大楼中去了，尽管不能从有限的情报证明那些就是研究员，但也只能碰碰运气了。如果那里真的是组织关押研究员的地方，那么艾夏很有可能也被带到了那里。



Mission43 深夜の救出劇

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

在研究设施中，艾夏被军方要求和布朗（ブラウン）博士一起，对控制成人脑部的项目进行研究。一开始的敌人比较集中，对付起来也相对比较简单，大约两个回合左右就可以全部解决。之后敌方会在三个方向出现9台增援，其中最讨厌的导弹兵最远射程高达8格，我方可以派移动力高的角色先将他们消灭，实在不行就借助道具来削减受到的伤害吧。还要注意的是这些增援中有的会使用Flash令我方无法行动，要小心他们来阴的。

在众人战斗的过程中，艾夏又被直升机带到了别处。不过好在艾夏发现了项链的发信功能，她提高了发信机的出力，将所在的位置通报给了风暴等人。

Mission44 搜索

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

不用说，此次任务的目的就是对艾夏进行追踪搜索，在执行任务前可以去格纳库买些新的装备。由于本关地形的关系，普通的腿部移动起来会非常受限，所以建议战前将腿部换成气垫类。本关一开始没有敌人，目的是移动到画面左方的绿色地带，达成这一目的的下一回合，敌方会从四面八方出现，数量非常多。本关是比较难的一关，敌方中无论是近距离射击兵还是导弹兵的火力都非常猛，一次攻击就可以打掉我方很多HP，何况敌数目在15台以上。如果我方的移动力较低的话，战斗会更困难，因为这样就会赶不上敌人的移动步伐，有种被耍得团团转的感觉。建议利用Duel和Guide等可以指定攻击部位的特技直接攻击敌人的躯干，做到一次攻击就解决掉一个敌人，这样就可以大大减少威胁了。

从罗伊处得到消息，他们发现了一个正在强制向哈夫曼岛集合优秀医疗人员的组织，这次的任务就是与该设施的员工进行接触，从而掌握情报，简单来说就是一项潜入任务。由于任务的特殊性，本次任务只派两人执行，除了风暴外，另一位人员要从阵雨和怪眼中来进行选择。

Mission45 情报收集

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

根据所选同伴的不同，本关开始的剧情会不一样，如果选择怪眼的话这里会看到两人乔装成观光客打探设施情报的剧情，还是有点搞笑的，也算是为气氛比较沉重的本作添了一丝轻松吧。另外，这里还可以看到两位女性同伴少有的便装造型，想要两人都看到的话就必须把两人都选一遍。剧情之后，队伍中的全部同伴会重新集结在一起，战斗开始。本关的战斗比起上一战来实在是容易太多了，不仅敌人只有8个，火力也不猛，而且我方没有移动方面的限制，大约两三个回合就可以完成任务。



在风暴等人的努力下，我方终于掌握了艾夏的所在地点。由于敌方人多势众，罗伊除了派遣风暴小队采取救援行动外，还在目的地周边派遣了另一支部队潜伏。当这支部队对敌方进行强袭的时候，风暴小队就趁机救出艾夏。

Mission46 B栋强袭

胜利条件	救出艾夏
败北条件	风暴机体或者艾夏所乘被击坠

罗伊派来执行强袭任务的小队，其领导者竟然是之前想加入风暴小队但最终落选的龙卷风。强袭部队的水平有限，不要对他们的战斗能力抱太大希望。大约第3回

合的时候会发生剧情，此时我方需要移动到画面上的绿色地带，同时敌方的第一批增援也会出现。当移动到指定地点后，任务变为保护艾夏顺利逃走，敌方出现第二批增援，在数量上要比前一批多很多。如果不在乎经验值和过关后的报酬，建议让移动力最高的角色前去营救艾夏，然后快速移动到脱出地点就可以避免不少战斗。如果在乎报酬，那就和敌人慢慢磨也不要紧，如果有耐心就把敌人全解决了再大摇大摆地前往脱出地点吧。

艾夏终于被成功救出，这除了风暴等人的努力外，龙卷风的战车小队(チャリオット)也尽了不少力。战车小队发现了还有残余的编号者正在逃亡的线索，根据他们得到的情报，吸血鬼的研究组织所着手的，是一项叫做傀儡战士(パペットソルジャー，简称PS)的计划，顾名思义，该计划的目的就是将士兵当作傀儡一样来使唤。而绑架了艾夏的那个新组织，则正在以PS计划为基础进行新的研究。罗伊姑且将这个新组织称作"B组织"。先前艾夏被囚禁的设施是最近才新建的，这次风暴等人的目的则是对旧的医疗设施进行调查，说不定里面会有什么没有抹去的线索。

Mission47 恶魔の种子

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

一开始场上没有敌人，为了进行调查和拍摄，必须先接近地图上的绿色地带。本关同样为沙漠地形，记得将WAP的腿部换成气垫型以提高移动能力。当有同伴到达绿色地带后，下一回合敌人就会出现，不过数量不多，远程部队主要集中在画面左上，我方移动力有保证的话可以迅速接近将他们杀个措手不及。本关的版图上同样埋藏着隐藏武器，位置在画面右下方台阶最上的石堆旁边，在那里待机的话就可以得到强力霰弹枪コベットV300＋1(攻6×13 命中98)。消灭所有敌人之后，敌方使出了惯用伎俩，将研究设施炸毁以毁灭证据。

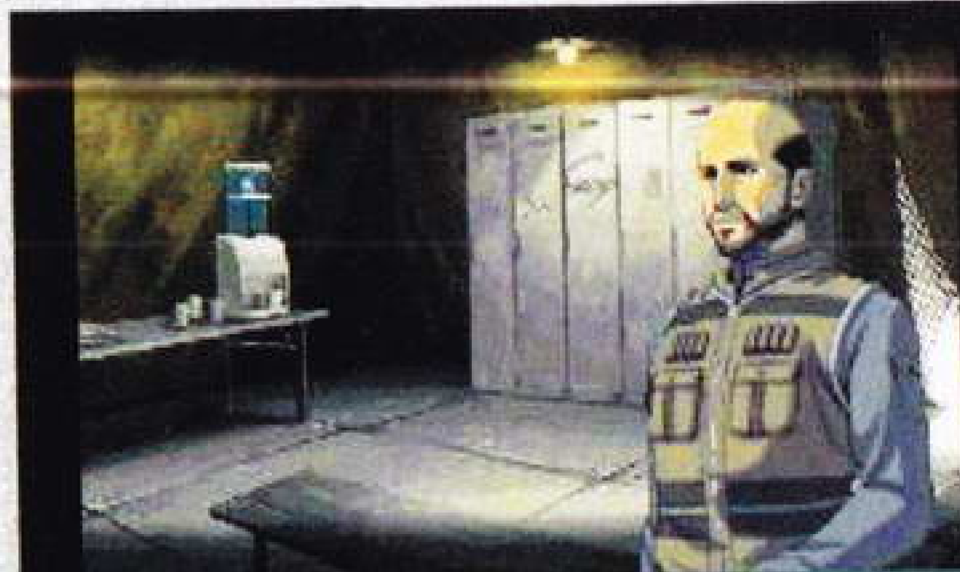
在基地中，艾夏表示她之所在设施中所从事的，是通过外部神经接续令脑死亡的人短时间苏醒的研究。从罗伊处得到消息，一群所属不明的机体正在向沙漠地带的废墟靠拢，他们很有可能是上一战中炸毁旧设施撤退的那帮家伙。

Mission48 逃亡部队

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

来到沙漠废墟，发现那里的机体果然就是上一战中的逃兵，不过除此之外，我方还探测到了其他机体的反应。将初期敌人消灭以后，画面下方会出现4台大型机体作为敌增援，不过不要紧，他们的移动力都非常低，而且射程都只有1格，用我方的远程兵就可以将他们玩死。战斗胜利后敌人又使用了老把戏，利用自爆来抹去痕迹。

罗伊掌握了B组织研究部门的某研究设施的情况，它是一家位于拉卡斯(ラーカス)地区的医疗设施。由于拉卡斯属于U.S.N.领地，因此这次的侦查行动对隐秘性要求很高。在任务安排的最后，罗伊带给了风暴一个不幸的消息，隼司令已经死亡。官方发言宣称他用手枪自杀了，另外也在他体内检测出了药物反应。凭风暴与他长期接触下来的直觉，隼司令不是会自杀的人，因此这一定又是幕后黑手在搞鬼，目的是打击风暴等人的士气。格纳库又有了新武器，出发前适当更新一下。



Mission49 ラーカスの惨劇

胜利条件	完成敌设施调查
败北条件	风暴机体或怪眼机体被击坠

目标地点埋伏着敌方的守卫机体，为了不将事情扩大化，理论上要尽量避免与敌人的交战。不过游戏中并没有那么严格，就算将敌人击坠也没有什么问题，甚至过关后还会有奖金。当有同伴移动到指定地点后，会发现有干扰影响我方摄影调查，此时需要怪眼对干扰进行排除，怪眼会处于无法行动状态，因此要妥善将其保护好。再下一个回合会发生剧情，怪眼拍摄到了许多骇人的图像，许多人脑被装在玻璃容器里，令人毛骨悚然。此时敌方出现少量增援，我方的目的变为从指定地点脱出。

风暴将隼司令的死讯告诉给了自己的部下，不仅如此，连原本基地中的几位工作人员也被查出已自杀身亡。阵雨等人很清楚背后的真相，自杀肯定是伪装的，而实质上这是对得知吸血鬼事件的人们的一次大清洗。在佣兵勤务所可以见到久未露面的艾莲，与她对话可以得到机关枪モストロⅢ-SZ+2(攻4×26 命中76)。

将风暴等人现场收集到的情报进行解析后，众人得到了B组织兵器开发据点的线索。艾夏表示，研究设施进行的是关于人工人脑和脊髓的研究，组织将它们作为核心系统来代替机师驾驶WAP，如今核心系统已经开始进入量产阶段。而且，该组织还准备将这种技术运用到PS计划中的试作机X-00的上去。为了避免这种恐怖的机体量产，就必须把这些机体全部破坏掉。艾夏强烈要求此次作战能够与风暴等人同行，她可以帮助大家找出这些机体的弱点。



Mission50 实验机

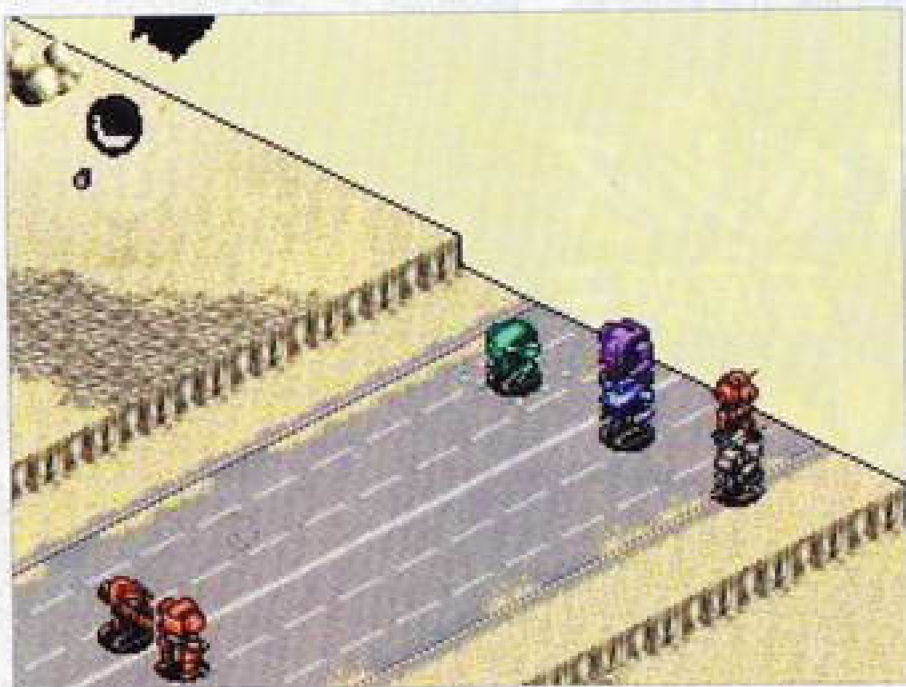
胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体或艾夏机体被击坠



本战中艾夏也会出战，她搭乘的是黑色大型机体，并且拥有修理和补给功能，还是有点用处的。一开始场上只有一台试作机，由于其没有正常启动，因此能力非常弱，将其击败后获得ファントム腿部(防48 HP200 移动16 重90)。之后会发生剧情，敌方出现增援，其中又包括两台试作机，将这两台试作机消灭后可以得到ファントム躯干(防48 HP220 出500 重64)和ファントム手腕×2(防46 HP160 命中88 重52)。过关后可以获得电脑芯片プロトタイプ VP-6Gr(格斗98 近97 远99 回避99)。

战斗胜利后，敌方的司令级人物主动缴械投降，而研究人员则得以释放。此时新闻中出现了一条消息，位于拉卡斯地区的研究所发生了爆炸，这就是在《前线任务1st》中著名的拉卡斯事件，O.C.U.和U.S.N.双方因此为导火线爆发了第二次哈夫曼战争，但事实上，这是一场人为导演的战争。

在前一次作战中，B组织几乎已经瓦解。尽管已经知道B组织背后是U.S.N.的技术人员在支持，但是否与罗伊等人一直在调查的O.C.U.上层部有关联则依然不明。如今战争已经爆发，C.I.S.U.也无力插手此事，两国前线的维持交给了正规军，也就是说，到了风暴等佣兵退出的时候了，这也是出于对掌握了许多不该知道的秘密的队员们的人身安全考虑。然而，风暴却没有选择退缩，他申请和队员们加入C.I.S.U.继续效劳，但这也意味着，他们作为佣兵时的自由将一去不复返。罗伊向风暴下达了



其作为哈夫曼佣兵的最后一个任务——歼灭前线的U.S.N.海军部队。因为一旦在这场战斗中立功，C.I.S.U.在吸纳他们时也会更加容易。

Mission51 开战

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	风暴机体被击坠

因为本战的目的就是引起媒体和世界的注意，而且敌人的实力可以用超弱来形容，所以本关其实是一场纯表演性质的关卡。本战没有BOSS，难度也非常低，痛痛快快地大干一场吧。

Epilog そして……

胜利条件	击坠所有敌机
败北条件	–

看完制作人员名单后才是游戏的真正尾声。3年之后，第二次哈夫曼战争已经落下帷幕，在这次纷争中，原本的PS计划被升华为B.D.计划，夺去了不少无辜的生命。2093年，风暴小队从C.I.S.U.的实行部队转移，被分配到了曾被冻结的陆军防卫军第2军激动部特殊部队デルタ，开始执行新的任务……

本关同样是一个表演性关卡，敌人虽然多且实力较强，但是我方的任何部位就算HP扣到0也不会被破坏，而是保持在HP1的状态，所以本关中我方是无敌的。一开始将同伴移动到指定地点就会出现敌增援，其中有5台大型机体，全部解决后就可以过关。



C.I.S.U.和デルタ的努力终于结出了果实，2094年，O.C.U.和U.S.N.两国均承认了在第二次哈夫曼战争中与坂田工业有所联系的事实。这样一来，围绕着PS计划、B组织以及B.D.兵器的阴谋就全部真相大白了。但是事情却还没有结束，デルタ小队在执行任务时又发现了新的B.D.兵器，它将给未来带去什么影响？答案谁都不知道……

（通关后可以生成一个存档，在标题画面选择"ネクストニューゲーム"读取这个存档就可以进行二周目游戏。二周目开始可以选择难度，并且在每个任务中都可以自由选择出战同伴，而同伴们的能力、得到的武器部件等物品也会全部保留。）







本作的关卡数量比较多，并且不少地方还有分支，不过相应的，每一关的长度控制得都非常好，因此不会给人以冗长沉闷的感觉。游戏无论在画面风格还是系统上都与NDS版的系列第一作非常接近，在剧情上更是对第一作的铺垫，因此系列的粉丝玩一下本作还是很有必要的。

DS山村美紗サスペンス
舞妓小菊·記者キャサリン·葬儀屋石原明子
古都に舞う花三輪
京都殺人事件ファイル



文 胧月 美编 咕噜

DS山村美纱悬疑作品 舞妓小菊 记者凯瑟琳 葬礼师石原明子 飞舞在古都的三朵花 京都杀人事件簿			
DS山村美纱サスペンス 舞妓小菊 记者キャサリン 葬仪屋石原明子 古都に舞う花三轮 京都杀人事件ファイル			
Tecmo	AVG	2008年6月5日	日版
1人	256Mb	3990日元	无对应周边

NDS

本作是《西村京太郎悬疑作品》的续作，相比《西村》在文笔上多了一分婉约，游戏风格也更为古典。本次的攻略透解将主要分为流程和剧情两个部分，在介绍流程的操作部分中，“点”表示使用触摸屏操作点击，“选”表示在下屏的选项里选择，“推理”则是揭开案件真相的连续问答部分。



序章 狩矢警部的假日

地点	操作
花见小路	（点）左侧红色栅栏
	（点）右上角的绿色小本，点开后再点击右上角的人物关系图按钮
	（点）人物关系图
	（点）平安神宫～移动する
平安神宫	（点）金发女性
	按START键，然后返回对话
	（点）平安神宫的苍龙楼
	（选）所有选项
	（点）哲学の道～移动する
哲学の道	（点）石凳
	（点）发簪
	（点）“樱亭～移动する”
樱亭	（点）老板娘
	（选）“かんざし”
	（点）桌面的怀表

我叫狩矢庄助，搜查一课的警官，在解决完满满一筐的事件后，终于得到难得的休假。不过，我还是稍稍遇上了一点小麻烦——怀表不见了。

一口关西腔的小菊是只园的舞妓，性格明快而坚强，曾多次帮我顺利破案。看到我困惑的样子而前来跟我搭话，其实她原本是在等泽木润一郎一起去吃饭。泽木润一郎是日本有名的画家，其作品均有不菲的价值。他经常光顾小菊的店，两人关系非常不错，因此小菊也经常跟他在店外碰面。

寒暄一番后，我继续到平安神宫寻找怀表。这里我遇到了故交凯瑟琳和浜口这对情侣，他们是来这观光的。凯瑟琳是一名记者，父亲本来是美国副总统，她有着热心介入事件的癖好，好奇心像孩子一样强烈。不过就是这个看似喜欢玩侦探游戏的女子，也帮我解决过疑难事件。浜口是京南大学法学部助教授，他的叔叔是日本外相，由此与凯瑟琳结识。寻找过这里后，依然没有结果，继续到哲学之道找找看吧。

哲学之道上我遇到了第三名女性石原明子，是石原葬礼社的社长。她身边的男人叫黑泽秋彦，职业为内科医生，现在东京工作。两人本在东京结识，但由于石原明子要在京都继承家业，因此现在两人还维持着异地恋爱的关系。两人表示帮我一起寻找怀表，不过明子却在石凳上意外地发现了一根发簪，这跟发簪与只园一家名为“樱庭”的料理店老板娘所佩戴的一模一样，很有可能就是本人的东西。我决定自己将东西送回只园。

樱亭的老板娘单名一个“樱”字，是个性格开

朗而容易接近的女性，当我把发簪交给她后，她却不慌不忙地递给我一件"疑似是我的遗失物"，这不正是我辛辛苦苦寻找的怀表吗！

假期中的麻烦总算解决，联想到之前的3个案件，我在各种各样的人的帮助下顺利得以解决，她们表现出来的热心和专业程度甚至连我这个职业警察都要感叹。不过，只要我还是京都的一名警官，我就会在任何事件的第一时间赶到第一线，为了我的梦想而战斗。





小菊篇 只园舞妓杀人事件

第一章

地点	操作
花见小路	（选）所有选项
	（点）八坂神社へ移动する
八坂神社	（点）"八坂神社"的柱子和西门楼
	（点）はな吉へ移动する
はな吉	（点）路边的木屐
	（点）布包
	（点）沾血的石头
	（点）舞妓豆雏，接着选完所有选项
	（推理）何者かに杀害された

小菊万万没有想到昨天刚举办个人画展的泽木今天就能返回京都与自己见面，心里自然甜丝丝的。泽木说自己马上要去名叫"花吉"的茶屋与京都纺织品的制造商谈合作，对方打算让泽木在设计纺织品的花纹。同时，对方点了3名舞妓前去助兴，泽木自然选择小菊，而和小菊一同前往茶屋的另外两名舞妓的其中之一也是小菊的好姐妹寿寿乃。由于小菊要跟寿寿乃在八坂神社碰面，于是叫泽木先去茶屋等待。

在神社前等了许久，寿寿乃姗姗来迟。她告诉小菊，自己不太想当舞妓了。小菊惊讶于她的决定，因为寿寿乃为了成为出色的舞妓而一直勤奋学习，突然说不做了的确让人无法接受。寿寿乃表示并不是自己讨厌舞妓这个职业，而是因为某些原因对这个职业感到疲惫了。虽然小菊想继续一问究竟，不过面对即将迟到的事实，小菊让寿寿乃先尽快跟自己赶到茶屋，详细原因等在那里坐下后再问。

はな吉·庭

現場にお座敷カゴが落ちていた

豆雛の遺体の側に、
お座敷カゴが落ちていた。

茶屋门前，小菊得知另外一名被点名的舞妓是跟寿寿乃生活在同一个地方的豆雏。豆雏是个很聪明的女子，很快就能掌握新舞。不过，由于性格好强，豆雏也时常让寿寿乃感到畏惧。

就在两人准备穿过小道会面客人时，却在路边的草丛中发现一个倒在血泊中的舞妓。从她的衣物上辨认出，这个人正是豆雏。小菊一边叫寿寿乃不要慌张，赶快去通知茶屋的人叫救护车，另一边查看着豆雏的情况，但豆雏已经没有了气息。真的是像寿寿乃所说的摔倒事故吗？还是……

检查豆雏的头部，这里的确是致命伤，但有多处伤口，如果说是摔倒的话则很不自然。此外，豆雏的衣服非常凌乱，仅仅是摔倒应该不至如此。接着，小菊在豆雏的袖口下发现了扇子，这是豆雏的吗？

现场的一切不自然表明，这并不是一起普通的事故——豆雏是被某人杀害的。

第二章

地点	操作
はな·座敷	（点）镜，选择所有选项
	（点）高木，选择所有选项
	（点）狩矢，选择所有选项
	（点）泽木
	（选）豆雏が"はな吉"にくる事"
	（点）扇子
	（点）千社札
	（点）零钱袋
	（点）钱包
	（选）所有选项
	（点）泽木と状况を推理する
	（推理）豆雏の近くに、血痕の付いた石→津久井、高木、镜→非常に气に入ってる→あまり关心が无い→关心が全くない→少し苦手に思っている
	（选）豆雏と写真を撮っていたから
	（选）庭に扇子が落ちていたから
	（点）アガサ咖啡店に行く

在花吉茶屋的房间里，小菊除了见到高木外还见到纺织品公司“津久井”的两名关系者，他们分别姓高木和镜。高木是津久井的专务，对于杀人事件的发生表现得很生气；而镜是津久井旗下某家直销店的店长。高木认为杀人动机是仇恨，而镜却觉得也有可能是被收买的职业杀手所为。高木开始怀疑是不是点过几次豆雏的镜所为，气氛立刻变得紧张起来，泽木赶紧从中调解。

镜是个很不好说话的人，他只肯透露自己跟豆雏并不是很熟。然而，高木却好像知道镜与豆雏之间的什么秘密，就在小菊以为自己即将能听到关键信息时，“津久井”的社长津久井勉走进房间，他对豆雏的死表示出强烈的惋惜，说豆雏就像是自己的孩子一样。

之前受惊的寿寿乃也稍稍恢复了精神，进屋与大家打了招呼。看得出来，寿寿乃跟津久井社的几个人相处得不错，特别跟社长的关系显得相当好。

狩矢警官是这次的案件调查人，他说豆雏的头上是多处伤痕，并且之前花吉的老板娘曾听到豆雏在庭院里跟人争执的声音，不过由于当时距离较远，老板娘并没有听到另一个人的声音。狩矢寻求小菊的协助，小菊欣然应允。

既然豆雏是在花吉被杀，那么就表示犯人肯定知道今天豆雏要到花吉来。而点名豆雏的是津久井一方，犯人很有可能就是三人的其一。泽木分析寿寿乃也知道豆雏前来，因此也要列入嫌疑人之一，小菊却对此予以坚决否定，说寿寿乃不可能是杀人凶手。

不久，狩矢警官拿着豆雏的背包走进来，包里面有扇子、千社札（相当于舞妓的名片）、零钱袋和钱包，他让小菊确认一下这些物品有没有异常。

经过确认得知，包里的扇子确实是豆雏的，而凶案现场的那把扇子经调查是寿寿乃的东西。豆雏的钱包里放有一张豆雏和镜在咖啡店拍的照片，看上去非常亲密，这与之前镜的“跟豆雏不熟”的证词显然是相矛盾的。

当前狩矢警官的第一怀疑对象是遗落扇子的寿寿乃，询问小菊有没有觉察到异常。小菊表示在八坂神社会合时，寿寿乃迟到了。

经过推理，泽木表示当前最值得怀疑的人是镜和寿寿乃。前者明明跟豆雏私交甚密，却装出毫不关心的样子；而遗落在尸体旁边的扇子则让寿寿乃大受怀疑。小菊决定先去豆雏常去的 ACASA 咖啡店调查。



第三章

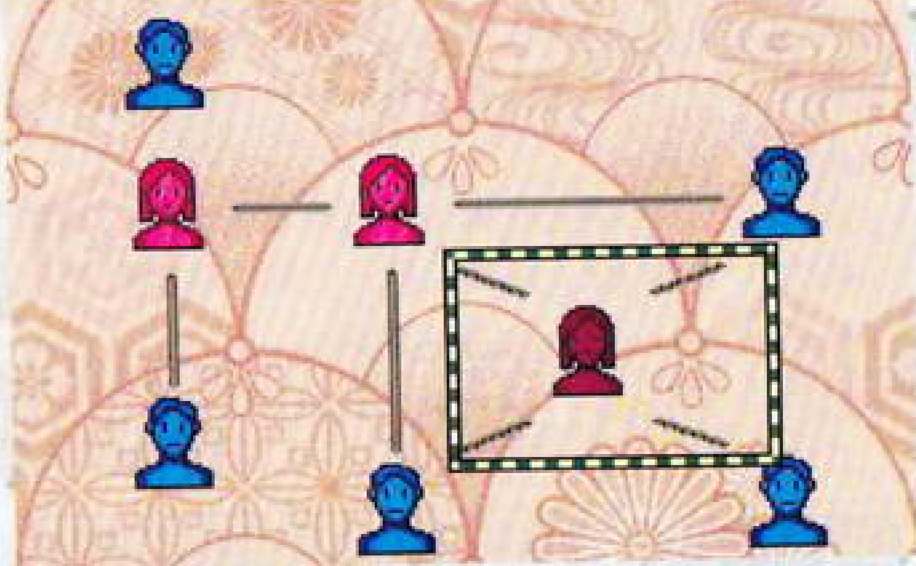
地点	操作
花见小路	（点）アガサ咖啡店へ移动する
アガサ咖啡店	（点）穿着绿围裙的店主
	（选）豆雏さんと舞妓仲间なんです
	（选）豆雏の事について闻く
	（选）持ち物をマスターに见せる
	（选）“津久井”の社报
	（选）豆雏と镜の写真
	（选）豆雏の事について闻く
	（选）所有选项
	（点）津久井直营店へ移动する
津久井直营店	（点）店员
	（选）所有选项
	（选）镜と豆雏の关系について闻く
	（选）镜に推理をぶつける
	（推理）豆雏の财布に镜の写真→片思いをしている
	（选）镜と豆雏の关系について闻く
	（选）所有选项
	（点）狩矢警部
	（选）寿寿乃のアリバイについて闻く
	（选）寿寿乃の无实を诉える
	（选）乱れた豆雏の着物
	（选）寿寿乃を疑う理由を闻く
八坂神社	（点）寿寿乃
	（选）所有选项
	（选）豆雏が镜に片思いをしていたから
	（选）寿寿乃と镜について闻く
	（选）寿寿乃と豆雏について闻く
	（选）现场に落ちていた扇子について

换上洋装的小菊拿上镜与豆雏的照片先赶赴 ACASA 咖啡店，向这里的店主表明身分后，店主终于愿意协助小菊调查。他说豆雏确实是这的常客，并多次跟男人一起光顾这里，但几乎每次带来的男人都不是同一个人。小菊出示镜和豆雏的照片后，店主承认他们确实一起来过这里，但只有一次。而且就算是他们惟一一起光临的那次，关系看上去也不太好。当时的豆雏对镜很热心，可镜却一副很不愉快的样子。至此得出结论，豆雏对镜只是单相思。

店主接着又提供了如下情报：一星期前豆雏跟某中年男子来过店里，两人吵了一架，那个中年男子也是津久井纺织公司的社员；此外，镜对豆雏的态度实在是非常不友善，联想到之前镜完全否认自己熟识豆雏，小菊觉得镜的嫌疑实在很大，决定去镜就职的津久井直营店调查详细。

来到直营店，镜正好外出，小菊就跟这的女性店员聊起来。店员说，镜是个很受年轻女性欢迎的男子，不过他并非花花公子，对企图接近的女性一直冷冰冰的。不过镜并不是性取向有问题，而是传闻他有一个很可爱的女朋友。此外，高木专务虽然看上去老成稳重，可其实是个非常爱玩的人，经常到处旅行购物，并且在只园有着自己喜欢的舞妓，在

人物相関図



舞妓身上花的钱甚至远超社长，生活得极为奢侈。而津久井社长最中意的舞妓就是豆雏，豆雏葬礼的全部费用均由他负担。高木很受津久井的器重，是次任社长的得力人选。

这时镜回到店里，小菊用照片和咖啡店店主的证词揭穿了他昨天“与豆雏并不熟识”的谎言，并质问他为什么隐瞒这个事实。镜表示，豆雏是社长极为中意的舞妓，如果承认了豆雏对自己的单相思关系，那么今后自己在公司里的处境会变得很艰难。豆雏本是社长所包养的舞妓，对镜的追求从某种意义上来说就是出轨，因此豆雏和镜都不想让社长知道他们之间的关系。不过最近社长对另一名舞妓寿寿乃也非常中意，经常送给她高价礼物，似乎有包养她的意思，豆雏对此非常嫉恨，还用手机发短信把此事告诉镜。此外，镜在否认自己有女朋友后，又坦诚地表现出自己对近乎偷窥狂的豆雏的厌恶之情。这里另小菊在意的是，既然豆雏发手机短信，那么为什么她尸体旁的包包里惟独不见手机呢？

随后，狩矢警官也来到店内，镜借口工作忙走开。狩矢向小菊说明了当前警视厅的调查进度——豆雏的致命伤确实是头部，被石头连打8下而死。死亡时间推测在昨天16：30～17：30的一小时之间，狩矢从现在起正要根据这个时间来收集涉嫌人员的不在场证明。从目前收集到的情报来看，狩矢认为寿寿乃的嫌疑最大——第一，昨天与小菊约好17：30在八坂神社见面的寿寿乃迟到了10分钟；第二，警方向寿寿乃问起迟到理由，寿寿乃却不肯透露；第三，案发现场发现了寿寿乃的扇子；第四，虽然寿寿乃本人不肯承认，但豆雏生前一直欺负着寿寿乃，寿寿乃有充分的杀人动机。

但小菊随即推理说，发现尸体时，尸体的和服相当凌乱，表示豆雏生前必定和犯人间发生了推搡动作。由于舞妓的和服无法自己独立穿戴，那么假如寿寿乃是凶手，和服也应该相当凌乱才对。可昨天在八坂神社会合时，寿寿乃穿戴得整整齐齐。现在叫人不解的是，为什么寿寿乃不肯向警方说实话呢？小菊决定把寿寿乃约出来好好谈谈。

在八坂神社前，寿寿乃依然不肯向小菊坦白昨日的迟到原因，甚至连被豆雏欺负的事情也予以否认。小菊说不管怎样她都相信寿寿乃不是杀人凶手，目前最可疑的人是镜。然而，寿寿乃却对这个推断非常吃惊，为了让镜免于被怀疑，她承认自己正在跟镜交往。不过店里的老板娘却不允许寿寿乃跟没什么钱的镜往来，于是两人一直维持着地下恋情的关系。可是有一天，豆雏看到了他们一起出行的样子，从那以后一直对寿寿乃百般刁难。就在案发前一天，豆雏还把寿寿乃叫出来，威胁她跟镜分手，否则就把两人交往的事情告诉老板娘。寿寿乃之所以不想干舞妓这行，原因也在此。镜刚开始并不知道寿寿乃被欺负的事，不过昨天寿寿乃终于向他讲明了，两个人整个白天都在一起说话，这也是寿寿乃迟到的真正原因。

既然是这样，那么案发当时寿寿乃和镜都能互相提供不在场证明——当然，这得建立在两人不是共犯的基础上。那么，寿寿乃的扇子为什么会遗失在现场？对此寿寿乃的回答是，她有多把同样的扇子，曾经送给了津久井社长一把。

第四章

地点	操作
社长室	（点）津久井
	（选）落ちていた扇子
	（选）津久井は寿寿乃が一番好き
大厅	（点）寿寿乃
	（选）津久井について话す
	（点）津久井直営店へ移动する
津久井直营店	（点）店员
	（选）所有选项
	（点）津久井本社へ移动する
社长室	（选）所有选项
	（点）镜
	（点）镜
	（选）所有选项
樱亭	（点）泽木
	（点）樱
	（选）镜に片思いしていた
	（选）寿寿乃
	（选）现场に落ちていた扇子
花见小路	－

来到津久井社长室，小菊向津久井社长询问扇子的事情。社长说扇子昨天遭人偷窃，但寿寿乃对此表示怀疑，并直问社长是不是犯人。然而社长似

状况整理







津久井社長と豆雛



乎有什么难言之隐，不愿意对扇子详加叙述，只是说明自己并不是凶手，而且自己也没有杀人动机。

小菊却指出社长是有动机的——原本最喜欢豆雏的社长慢慢把关注的重心移向寿寿乃，这时豆雏就显得很碍事了，于是社长有理由将其杀掉。

社长的吞吞吐吐又无法洗清自己的嫌疑，寿寿乃的情绪非常激动。在大厅里，她说自己的母亲曾经被坏男人玩弄后抛弃，含辛茹苦一人将寿寿乃拉扯大，寿寿乃也因此对寡情薄幸的男人非常痛恨。寿寿乃甚至对所有的男人都产生了怀疑情绪，怀疑镜会不会有一天也将自己抛弃。为了寿寿乃，小菊决心要尽快查出真相。

来到津久井的直营店，小菊再次向店员打听情况。店员说最近社内流传出高木专务挪用公司公款消费舞妓的传言，不过传言终究是传言，如果真的有挪用公款这回事，社长应该将高木专务解雇了才对；但俗话说无风不起浪，到底真相如何，底层的人也是不会知道啦。

碰巧这时高木来店里巡查，通过交谈得知，社长确实对寿寿乃迷得很厉害，并觉得豆雏很碍事。不过，高木跟豆雏的关系却意外地融洽。这里有个有趣的小插曲是，高木本人对使用手机很不在行。

小菊给寿寿乃打过去电话，却听到一个意外的消息：津久井社长要为寿寿乃赎身，一切手续都已经办妥了。



在社长室，镜谴责社长利用金钱将寿寿乃占为己有，并坦言自己爱着寿寿乃，社长是个作风卑劣的人。社长却交给镜一个信封，说如果你真的爱寿寿乃，那么这个信封里的东西会解开所有的谜团。

来到小料理店樱亭，小菊跟泽木一起整理到目前为止的调查情报。从目前来看，社长最为可疑，但如果寿寿乃和镜是共犯，那么他们的不在场证明也无法成立。整理完毕后，高木却走进店里，说社长失踪了——难道是畏罪潜逃？

第二天，小菊在花见小路与泽木碰面，这时高木的一个电话打来，说社长至今依然下落不明。

第五章

地点	操作
津久井大厅	（点）高木→镜→泽木
	（选）妙な 话について闻く
	（点）社长室へ移动する
社长室	（点）桌子上的纸
	（选）遗书 を读む
	（点）津久井别庄へ移动する
别庄	（点）门和左右窗户
	（点）地面的炉子→手机→桌子→桌上的易拉罐→桌上的药盒
	（点）社长尸体
	（选）所有选项
樱亭	（点）镜→寿寿乃→樱→泽木
	（点）桌面的信纸
	（选）わからない
	（选）名前の由来①
	（选）名前の由来②
	（选）手纸解读の推理をする
	（选）石原葬仪社秋山
	（点）石原葬仪社へ移动する
石原葬仪社	（点）秋山
	（选）所有选项
	（选）自分の血を分けた娘に対する爱情
	（点）泽木
	（选）泽木に持ち物を见せる
	（选）寿寿乃を自分の物にしたかった
	（选）津久井を杀した犯人
	（选）津久井に罪をなすりつける为
	（选）所有选项
	（点）アガサ咖啡店へ移动する
アガサ咖啡店	（点）店主
	（选）寿寿乃と镜のアリバイについて
	（点）狩矢警官
	（选）犯人を推理する
	（推理）遗书は伪造されていた→寿寿乃と镜のアリバイ→犯人→豆雏の携带电话は浸水していた→高木→高木の度を过ぎた豪游

高木说社长这时的消失太过蹊跷，一定是畏罪潜逃。而镜却说昨天在狩矢警官去社长家调查时，断断续续听到社长家人说“用公司的钱……”什么的。高木提议去社长室看看，说不定能找到社长留下的线索。

在社长室的桌子上发现了社长的遗书，遗书里称社长由于移情别恋所以杀掉豆雏，并且挪用公司资金消费舞妓，因此自杀。高木说社长很可能是在

别庄自杀的。

撞破别庄紧锁的门，沙发上“端坐”着社长的尸体。尸体旁的炉子不完全燃烧可能释放出大量一氧化碳，高木让大家先把窗户统统打开，并吩咐镜叫救护车。不过为时已晚，社长已经因一氧化碳中毒而死。

小菊始终觉得屋子有些不自然，经过调查，在地面发现了豆雏的手机，桌上则放着安眠药，是在自杀前喝的吗？调查尸体后发现，社长死前没有与人争斗的痕迹，完全是一氧化碳中毒死亡，膝盖上还放着别庄的大门钥匙。但刚才第一个接近社长尸体的高木，为什么没有留意到钥匙？事件真的结束了吗？

数日后，泽木、小菊、镜和寿寿乃在樱亭见面，小菊对社长的死依旧充满不解，但遗书有可能伪造，可社长留给泽木的信封里的东西，却是一段意义不明的文字。经过解读，是“石原葬仪社秋山”几个字。

来到葬仪社，发现这里真有“秋山”这么个人。秋山是津久井社长的故交，从小一起玩大，他告诉寿寿乃一个惊人的消息：津久井社长其实是她的父亲！寿寿乃的母亲春美、津久井以及秋山年轻时关系很要好，春美和津久井更有了超越友谊的关系，但由于家庭方面的原因，津久井跟资产家的女儿结婚。津久井跟春美再次相遇是在结婚的10年后，两人秘密交往一年，春美突然提出分手，并且不肯告诉津久井原因。其实那是因为春美已经怀孕，怕孩子给津久井惹来麻烦，于是选择了离开。直到春美死去，津久井才知道寿寿乃的存在。津久井对寿寿乃的爱护其实是出于亲情，而并非男女情欲。这样一来，社长的遗书就跟事实产生了巨大矛盾。那么事实就是，社长的遗书纯系杀害社长的犯人伪造，这个人跟杀害豆雏的凶手很可能是一个人。如果能证明镜和寿寿乃不是共犯，那么凶手只有可能是高木。询问后，镜说豆雏案发当天自己跟寿寿乃一直在AGASA咖啡店。

咖啡店店主证明，当天镜和寿寿乃一直在咖啡店待到17：20，是强有力的不在场证明。

随后狩矢警官也来到店里，他提供了高木多次发给豆雏“两人单独再见一次面”的短信的消息，而且豆雏的手机在送交警局时进水严重。

小菊经过推理得出以下结论：遗书系伪造，而咖啡店老板提供了寿寿乃和镜的不在场证明，拿走豆雏手机并损毁的是犯人，手机的损毁方法是浸入水里，一般这种摧毁方法只有不太懂手机的人才会采用，因此犯人定格在高木身上。

第六章

地点	操作
はな吉	（选）高木
	（点）高木
	（选）高木に推理をぶつける
	（推理）睡眠药と缶コーヒー→遗书は伪造されていた→脉を计ったのは高木→高木に横领の噂→豆雏→高木から豆雏へのメール→豆雏が津久井关系者と大喧哗
	（选）杀意を抱いた

小菊与高木展开最后的对决：一、案发现场的罐装咖啡是很不自然的，因为如果社长要喝安眠药，绝对不会使用咖啡，咖啡有兴奋神经的作用；二、社长和寿寿乃是父女关系，因此社长不可能有独占寿寿乃的想法，所以遗书系伪造。基于以上两点，可以肯定社长是他杀。至于别庄的钥匙放在社长的腿上，只要利用窗户就能实现这个简单的密室。高木杀害社长的动机有二：第一是让社长成为杀害豆雏的替罪羊，第二是让社长背负挪用公司巨款的罪名。从修复的手机短信可以得知高木跟豆雏的关系非同一般，而高木曾与豆雏在咖啡店大吵过。豆雏因为金钱利益跟高木保持着关系，但她最喜欢的人却是镜，所以高木才产生了杀意。



凯瑟琳篇 天才能乐师杀人事件

第一章

地点	操作
平安神宫	（选）所有选项
	（点）绿煎屋·本社へ移动する
绿煎屋·本社	（点）能乐堂·舞台へ移动する
能乐堂·舞台	（点）舞台上的所有道具
	（点）启乃进
	（点）美惠子
	（点）观之介
	（点）能乐堂、受付へ移动する
茶室	（选）所有选项
	（点）能乐堂·受付へ移动する

地点	操作
前台	（点）千寻、美惠子、丽子
能乐堂	（点）舞台中的人
	（点）录音机、水壶、启乃进的嘴边、启乃进
	（选）杀害された
	（选）口元からアーモンドの臭い
	（选）启乃进は食事の予约をしていた

今天凯瑟琳预定与男友一起采访最近在女性中人气高涨的能乐大师启乃进，同时有日本首屈一指的大师阪户观之介做导游，观之介是启乃进的师父，今天想必是非常快乐的一天。这次启乃进将出演能乐中有名的《道成寺》剧目，该剧只有功力深厚、能独当一面的能乐师才有资格出演，此时启乃

进正在绿煎屋的能乐堂练习该剧。

事不宜迟，凯瑟琳跟随观之介在绿煎屋的能乐堂见到了启乃进。在一郎和观之介的指引下，凯瑟琳了解了能乐演出时的各种主要道具和设施，赞叹不已。通过和启乃进的交谈，凯瑟琳得知启乃进对师父观之介非常尊重，每天都以师父为目标而勤奋练习着能，观之介也对这个未来阪户流的继承人充满期待。

由于练习时间将至，凯瑟琳等人跟随绿煎屋的前台美惠子暂别能乐堂。在这里凯瑟琳得知，启乃进是一个比较神经质的人，在练习的时候经不得一点打扰，每次都要把能乐堂的大门用钥匙锁上。美惠子带领众人来到茶室，绿煎屋的社长丽子与大家寒暄了一番。席上凯瑟琳得知，绿煎屋是京都最大的茶业公司，公司内部建造能乐堂也是出于保护传统艺术的目的。这里的能乐堂经常对外公开演出，而启乃进与丽子是私下里关系非常不错的朋友。不过能乐堂并非阪户流专用，其他一般的能乐师也可在此表演。聊了一番后，算算启乃进的练习差不多结束了，众人决定返回能乐堂，让凯瑟琳进一步采访。

回到前台，发现能乐堂的大门依然紧锁。闲聊时凯瑟琳得知，阪户流还有一名叫作阪户盛太郎的著名能乐师，虽然媒体给予他很高的评价，可是丽子却认为他完全比不上启乃进。

正巧盛太郎也来到此处，闲聊一番后观之介走出能乐堂，说练习已经结束，启乃进还在里面收拾。可等待半晌依然不见启乃进，有些不耐烦的观之介带领众人进入能乐堂，可是这里只剩下启乃进的尸体。

丽子的情绪非常激动，观之介说自己刚才出来的时候启乃进还好好的，这一眨眼的工夫没想到就发生这起惨案。凯瑟琳调查现场后得出如下结论：一、启乃进死于氰酸钾中毒，而氰酸钾有很大可能来自水壶中的浓茶；二、根据秘书的证言，启乃进之前点了晚餐，因此不会是自杀。

不久后，警车鸣响，狩矢警官再次介入案子。

第二章

地点	操作
前台	（点）狩矢警官
	（选）所有选项
	（选）启乃进のお茶を饮んだ
	（选）所有选项
	（选）观之介が犯人である可能性を推理
	（推理）期待している→稽古中は谁も入って来なかった→犯行には青酸カリを使用
	（点）观之介の家へ移动する
观之介の家	（点）观之介
	（选）所有选项
	（选）なくなった能面
御香宫神社	（点）盛太郎
	（选）所有选项
	（选）丽子と启乃进の话
	（点）绿煎屋・本社へ移动する

地点	操作
能乐堂・受付	（点）绿煎屋・社长室へ移动する
绿煎屋・社长室	（选）所有选项
	（选）丽子が启乃进の为にした事
	（点）桌子下的般若面具
	（选）能面のツノを调べる
	（选）能面の里を调べる
	（选）借りてきた般若の面

第二天一大早，凯瑟琳就把一郎叫到绿煎屋。她表现出对案件的强烈兴趣，表示要以自己的力量把案件查个水落石出。询问过狩矢警官后得知，启乃进的确死于氰酸钾，水壶中的茶水总共被下了500毫克的氰酸钾，而氰酸钾这种剧毒，只要200毫克就能让人致死。死亡推定时间为昨天13：00～15：00之间，而当前嫌疑最大的就是当时一同在能乐堂陪伴启乃进练习的观之介。

由于一郎昨日在启乃进练习前喝过他的茶，而且安然无恙，因此当时茶里并没有毒药，下毒时间可锁定在13：00～15：00点。持有能乐堂钥匙的一共有5个人，他们分别是：启乃进的师父观之介、启乃进的师兄盛太郎、绿煎屋的社长丽子、秘书千寻和前台小姐美惠子。根据观之介的证言，练习期间没有任何人进入过能乐堂，因此观之介下毒的可能性最大。

不过现在确认还为时过早，事件还有若干不明点。其一、如果观之介真的是凶手，为什么要特意提供对自己不利的证言；其二、明明一郎用水壶喝过茶，可警方并没有在水壶上检查到一郎的指纹，想必被凶手仔细擦拭过；其三、启乃进表演用的能面从现场莫名消失；其四、观之介的携带物品中，没有发现任何可能盛放过氰酸钾的容器。基于以上原因，目前要将观之介带回警局审问还为时过早。

凯瑟琳接着推理观之介不太可能是凶手：一、启乃进是观之介的爱徒；二、观之介提供了对自己不利的证言；三、既然凶手准备了氰酸钾，那么表示是计划杀人，这放到观之介身上是说不通的。

来到观之介家，观之介再次强调练习期间没有任何人进入过能乐堂；当练习完毕自己走出能乐堂时，启乃进还活着好好的；盛太郎虽然成就不如启乃进，可对启乃进只有竞争之心，而没有妒意；现场丢失的能面是般若（能中的女性怨灵长角面具），并不是什么值钱的东西，该面具的右角曾经折断过。

来到御香宫神社，一郎替凯瑟琳借来般若面具。碰巧美惠子和盛太郎也在这里，两人的关系看上去非常亲密。

盛太郎不愿意配合凯瑟琳的调查，有些慌张地跑开，凯瑟琳只得向美惠子询问情况。美惠子说自己在案发期间一直在前台，秘书千寻则往返于社长室和前台之间，没有看到任何人进入过能乐堂。接着凯瑟琳还得知，丽子对启乃进有着超越友情的感情，特别让公司为启乃进配出独特的茶配方，甚至连能乐堂都是为启乃进建造的。不过这一切只是丽

子的一厢情愿。

来到绿煎屋本社，凯瑟琳见到丽子。由于案发当时丽子就在茶室与凯瑟琳聊天，因此有着充分的不在场证明。此外，丽子对自己对启乃进有着恋慕关系的传言并不否认。随后，凯瑟琳意外在丽子的办公桌下方发现了当时现场遗失的能面，能面的背面有着不明液体。为了进一步调查，凯瑟琳把一郎借来的能面跟这个调了包，并立刻将能面送给狩矢警官鉴定。

当晚，凯瑟琳和一郎被不明人物驾车袭击，所幸两人安然无事。难道犯人已经发现他们找到蛛丝马迹，想杀人灭口吗？

第三章

地点	操作
御香宫神社	（点）狩矢警官
	（点）绿煎屋・本社へ移动する
绿煎屋・社长室	（选）丽子に推理をぶつける
	（推理）般若の面について→能面の里に涂られた液体→惚れ药！？
	（选）ポットに入れられた毒
	（选）启乃进が稽古している
绿煎屋・受付	（点）观之介
	（点）能乐堂・舞台へ移动する
能乐堂・舞台	（点）盛太郎
	（选）所有选项
	（点）能乐堂・受付へ移动する
能乐堂・受付	（点）アガサ咖啡店へ移动する
アガサ咖啡店	（点）店主
	（选）盛太郎のアリバイについて闻く
	（选）マスターに持ち物を见せる
	（选）盛太郎の绍介文
	（选）所有选项
	（点）绿煎屋・本社へ移动する
绿煎屋・本社	（选）千寻のマンションへ移动する
千寻のマンション	（点）大理石上的门铃
千寻の部屋	（点）千寻
	（选）所有选项
	（点）桌上的发簪
千寻のマンション	（选）原商店に行く
	（点）原商店へ移动する
原商店	（点）哲子
	（选）所有选项
夜道	（选）浜口と状况を推理する
	（推理）道成寺の稽古→能乐堂→取材を受けていた→アガサ咖啡店のマスター→美惠子→ずっと受付にいた

次日，凯瑟琳、一郎和狩矢在御香宫神社碰面，狩矢告诉凯瑟琳，能面背后的液体没有毒性。

凯瑟琳随后前往绿煎屋找到丽子，单刀直入地询问面具的事情。由于凯瑟琳在丽子的办公桌下找到了能面，所以丽子无从抵赖，但她只是说这个能面对她来说是非常重要的东西，所以才从现场拿走。但凯瑟琳随即指出，能面的背后有不明的液体，丽子的动机绝对没有那么简单。而这种不明的液体，应该就是所谓的“爱情药”，丽子相信“爱情药”的存在，打算通过这个俘获启乃进的心，但她万万没有想到，这种不明的药物会导致启乃进死亡，后怕之中她把能面悄悄带出现场。

凯瑟琳告诉丽子，启乃进的中毒并非因为成分不明的“爱情药”，而是茶里的爱情药让他中毒身亡的，不明情况的丽子却认为“爱情药”具有毒性。听到启乃进并非因为自己而死，丽子总算释然，但令凯瑟琳不解的是，丽子既然从现场偷出了面具，为什么不立刻销毁呢？原来，这个能面是丽子送给启乃进的第一个礼物，这么多年来，不管面具损毁与否，启乃进都一直使用着它，这对于丽子来说是个无价之宝。至于昨晚开车袭击凯瑟琳和一郎的，也是丽子。

丽子会去警局自首，但案情并未结束，真正的凶手依然逍遥法外，凯瑟琳打算继续向尚未直接问话的盛太郎和千寻展开进一步调查。

在绿煎屋前台，盛太郎正在请求观之介让他出演《道成寺》，但观之介认为盛太郎的功力还远不足以出演这出能的主角。盛太郎却表示自己一直在刻苦练习，观之介低估了自己的实力。观之介说盛太郎的演技本身并不在启乃进之下，但盛太郎的心态不如启乃进，这种心态会让他的舞蹈凌乱。虽说如此，观之介还是做了让步，答应让盛太郎明天展示一次表演，如果合格，就让盛太郎代替启乃进出演。盛太郎离去后，凯瑟琳上前跟观之介交谈，观之介邀请他们明天也来观看盛太郎的表演。

随后来到舞台，经过跟盛太郎的交谈，凯瑟琳得知盛太郎确实对启乃进抱有竞争心。启乃进为人不会跟人起金钱纠纷，不过由于很受女性欢迎，所以说不定会在男女关系的问题上引起他人的愤恨，像丽子对他的好意就很让启乃进困惑。盛太郎说案发当时自己正在AGASA咖啡屋，有着充足的不在场证明，另外他也承认自己跟美惠子是恋人关系。在AGASA咖啡店，店主证实昨天13：00～15：00，盛太郎确实在该店消磨时间。既然盛太郎证言确实，那么只剩最后一个要调查的千寻了。

来到千寻居住的公寓，千寻提供的不在场证明证词和美惠子所说的一致。不过跟美惠子不同的是，



千寻对能完全不了解，而她是两年前才加入绿煎屋，所以对于丽子特意为启乃进建造能乐堂的事情并不是很清楚。临走时，凯瑟琳发现桌面上有个漂亮的京都发簪，千寻说这是原商店的产品，来自某个人的馈赠。

询问完千寻后，两人一起到原商店放松一下紧张的神经。这里的老板娘哲子非常和善，凯瑟琳顺便问起千寻的事情。哲子说千寻前段时间看上去很没精神，而那个发簪，是千寻两年前死去的妹妹留给千寻的护身符。

整理一下目前为止的状况：观之介有着犯案的机会，但没有动机；丽子在案发时一直接受凯瑟琳的采访，不可能去下毒；盛太郎的不在场证明由ACASA咖啡店老板提供；美惠子和千寻互相提供不在场证明。那么，难道凶手只会是观之介了吗？

第四章

地点	操作
能乐堂・舞台	（选）知らない
	（选）所有选项
	（点）观之介、千寻、一郎
能乐堂・受付	（点）盛太郎、美惠子
	（点）观之介の家へ移动する
观之介の家	（选）所有选项
平安神宫	（点）千寻のマンションへ移动する
千寻のマンション	（选）所有选项
	（点）樱亭へ移动する
樱亭	（选）美惠子は受付から离れていた
	（点）绿煎屋・本社へ移动する
绿煎屋・本社	（选）美惠子以外の人物が电话に出た

次日，众人都来到能乐堂观看盛太郎的表演。一郎向凯瑟琳讲述了《道成寺》以及其前传的故事，故事讲述一个女人因为被男人遗忘而变成大蛇向男人复仇，男人逃到道成寺中，躲藏在大钟下，但被女人用火将两人一同烧死，从此以后，人们畏惧变成大蛇的女人的怨灵，而一直没有给道成寺摆放新钟。后来，道成寺终于决定重塑一口新钟，为以防万一，新钟上架的当天不让任何一个女人靠近寺庙。演出开始，盛太郎饰演的主角是变成大蛇的女人。





表演中有入钟的一幕，即大钟从屋顶降下扣住主演，待主演在钟内更衣完毕并戴好般若面具后，再由专人把大钟吊起。看完演出，观之介对盛太郎的表现依旧不满意，不过演出还是可以照常进行。凯瑟琳随后确认到，案发当天，启乃进和观之介练习时的演出内容和今天的一模一样。

在能乐堂的前台，凯瑟琳与盛太郎、美惠子谈论起刚才的演出，突然听到能乐堂方向传来观之介的怒吼，而千寻则脸色铁青地跑走。观之介的脸色非常不好，似乎是千寻做了什么让他很愤怒的事情。

在观之介家，观之介也觉得自己方才失态，但他表明愤怒的原因是千寻侮辱死去的启乃进说什么"幸亏继承者不是启乃进"。千寻对启乃进一直有所误解，认为启乃进是个玩弄女性的人，但实际上启乃进确实向曾经的恋人提出分手，但并非因为他是个不负责任的人，而是因为启乃进得了一种不治之症，已经没有几年的寿命了。为了不连累女友的幸福，启乃进这才提出分手的要求。从那以后，启乃进就把最后的生命全部燃烧在了《道成寺》上，他的舞蹈之美丽，心灵之纯粹，就算是老师观之介也无法匹敌。正因此，观之介才让启乃进先于盛太郎做主角。

为了向千寻说明真相，凯瑟琳又来到千寻的公寓，千寻并不在家，不过正巧碰到哲子带着一个可爱的孩子前来。这个孩子名叫藤村慧太，是千寻亡妹的儿子。

为打发时间，两人来到樱亭。老板娘樱告诉了他们一个出乎意料的消息，案发当天13：00，她曾给绿煎屋的前台打过电话，接电话的并非美惠子，而是另一个女人，即是说，当时美惠子人并不在前台。那么，美惠子说自己一直在前台的证言就出现了问题。

返回绿煎屋，凯瑟琳以樱的证言逼迫美惠子说出实情。当天，美惠子被盛太郎约了出去，而当天千寻也答应为美惠子作证"她一直在前台"。但美惠子被盛太郎约出去是突发状况，所以千寻也不可能事先做好毒杀启乃进的准备工作。美惠子另外还说，刚才千寻被观之介训斥走时，盛太郎在后面追赶，而且他还跟千寻发生了争执，不过美惠子并不清楚争执的内容。

就在这时，凯瑟琳接到哲子的电话，哲子的语气非常慌张，她说自己收到一个信封，信封里放着千寻家的钥匙以及自杀的留言。

第五章

地点	操作
原商店	（点）千寻のマンションへ移动する
千寻のマンション	（点）桌子上的相册
	（点）地板上的纸团
	（选）青酸カリの量
	（点）桌子上的相册
	（选）茶几上的日记
	（选）所有选项
	（选）恋人
	（选）千寻が启乃进を杀害した
	（选）慧太の父亲を憎む千寻
	（选）观之介が千寻を叱った
	（选）嵯峨野
	（点）嵯峨野へ移动する
嵯峨野	（选）千寻に推理をぶつける
	（推理）复仇→美惠子は受付を离れていた→点开始键，当大钟落下时暂停，选择“OK”→慧太
	（选）事件は解　Qしていない
	（选）见つからずに能乐堂に侵入した
	（选）千寻は能に详しくない
	（选）教えられた量より多く入れた
	（选）千寻には共犯者がいた

凯瑟琳和一郎慌忙赶到原商店，看到了千寻的遗书，遗书里千寻称自己做了无法挽回的事情，而慧太今后就拜托哲子照料。

三人随即来到千寻的家，用信封里的钥匙打开门。千寻并不在这里，凯瑟琳在地上的一团纸上发现“500毫克”的字样。在茶几上发现千寻亡妹小百合的日记，并得知小百合在两年前生下慧太后就自杀了。

翻阅小百合的日记，得知两年前的7月29日，小百合被男友提出分手。而在最后没有写明日期的一页上，凯瑟琳发现了小百合的遗书。小百合的自杀纯粹是因为被男友抛弃，即使是慧太也没有把她的心留住，她承受不住被抛弃的打击而选择了自杀的道路。日记里的一张照片揭示，小百合的恋人正是启乃进，而慧太就是他们的孩子。现在的事实表明，千寻用氰酸钾毒杀了启乃进。但不久前，千寻从观之介处听到了启乃进当年与小百合分手的真正理由，知道自己一直错怪了启乃进而铸成大错，因此也决心选择一死。哲子说，当年小百合就是在一个叫作“嵯峨野”的地方自杀的，说不定千寻此时也在那里。



来到嵯峨野，千寻却一脸茫然地说自己根本没有杀启乃进，信中所说的“无可挽回的大错”跟这个毫无关系。但凯瑟琳进一步指出千寻有充分的杀人动机，那就是为妹妹复仇；由于美惠子离开过前台，所以千寻的不在场证明也无法成立。虽然观之介证明练习期间没有人走进能乐堂，但其实是因为练习时有一个盲点，那就是大钟下落时，水壶、大钟和观之介正好处于一条直线上。启乃进处于大钟里无法观察到外面，观之介的视线也正好被大钟挡住，千寻可趁此机会往水壶里下毒。

千寻却说自己没有杀意，她用毒只是想让启乃进住院不能参加演出。不过她不肯自首，如果让慧太知道是自己杀了他父亲，慧太肯定非常痛苦。千寻又说自己已经服了毒药，不过救护车还是及时赶到，将她送赴医院。

事件并没有就此解决，虽然是千寻下毒无疑，但事件还存在疑点：第一，下毒时间必须是大钟下落时前后很短的时间，虽说在能乐堂外听音乐可以判断时间点侵入，但千寻却对能乐一窍不通，不可能独自掌握时间；第二，千寻曾说过“毒药的量比别人告诉我的放得多了”，再联想到千寻房间里那写着“500毫克”的纸条，那字迹不是千寻本人的——所以，千寻必定有共犯，而这个共犯，只有可能是“那个人”。

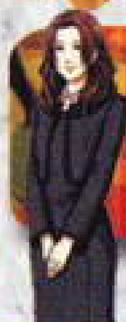
第六章

地点	操作
能乐堂・舞台	（点）所有人
	（选）事件の真实を推理する
	（推理）钟入り→美惠子は受付を离れて
いた→盛太郎	（选）盛太郎に推理をぶつける→青酸りの量を记したメモ纸→メモを书いたのは盛太郎→绍介文と笔迹が同じだから
	（选）杀意を抱いた

这是与指使千寻犯罪的真正犯人的对决时刻。首先，不了解能乐的千寻不可能独自一人掌握好进入能乐堂的时间；其次，美惠子的“碰巧离开”显得那么巧合，仿佛特意放千寻进入一般。有动机杀害启乃进、并且有能力做到这点的人，只有盛太郎。

盛太郎却说这一切只不过是偶然，没有任何证据能证明是他做的。凯瑟琳展开进一步推理：一、盛太郎很早就知道小百合的事情，这从小百合的日记里可以看出；二、千寻房间里发现的纸上书写“500毫克”，这是足以致人死命的两倍量，而字迹与盛太郎的完全相同，可以得知盛太郎以“让启乃进住院不能出院”为幌子，骗千寻下了足以让启乃进致死的氰酸钾量。

而酿成这一切悲剧的罪恶之始，就是盛太郎对启乃进的嫉妒。千寻，只是一个被盛太郎利用的牺牲品。



石原明子篇 资产家千金杀人事件



第一章

地点	操作
哲学の道	（选）所有选项
	（点）薰叶茶店へ移动する
薰叶茶店	（选）所有选项
	（选）一绪に菜菜の所へ行く
	（点）菜菜のマンションへ移动する
菜菜の部屋前	（点）门铃
	（点）门把手
菜菜の部屋	（点）右边的门
浴室	（点）浴缸边沿、右手的菜刀、左手、左手无名指的戒指、左手的伤口
	（选）所有选项
	（选）自杀ではなかった
	（选）谁かが菜菜に持たせた

石原明子在哲学之路上与秋彦碰面后，约他一起去薰叶茶店。这是明子非常中意的一家和风店铺，一方面想让秋彦也去领略一下，一方面也正好要去跟一位老朋友会面。

唐泽有树是薰叶茶店的店员，也是明子从高中以来就很要好的朋友。她这次将明子叫来，是因为她昨天跟名为大东菜菜的朋友约好碰面，但昨天一天菜菜都没有出现。菜菜不是一个随便放鸽子的人，有树在担心之余给菜菜多次打了电话，但无人接听。有树想拜托明子和秋彦陪她上门寻找菜菜。

来到公寓，菜菜家的大门紧闭。公寓的管理员说菜菜是京都著名房地产资产家大东家的千金小姐，昨天没有见到她有出过门。有树担心菜菜出什么状况，央求管理员打开菜菜的房门。

在菜菜家的浴室里，明子等人看到的是浴缸边沿的血迹，以及下方菜菜的尸体。

经过调查，菜菜身上的惟一伤口在左手手腕，左手无名指戴着戒指，但菜菜并没有结婚，这个戒指可能仅仅是装饰品。现场看起来像是自杀，但秋彦却发现左手的伤口不像是被锋利的菜刀切割，而是被其他什么刃物锯伤的。一般不会有人在割腕后还特意去换一下手中的刀具，因此菜菜并非自杀。

01/03

修行中の芸妓（げいぎ）。
京都の花街で
唄や踊り、三味線で、宴の席に
興を添える仕事をする女性。
関東地方では、
『半玉』あるいは『おしゃく』と
呼ばれる。

戻る

第二章

地点	操作
浴室	（选）所有选项
	（选）葬仪社の社长なんです
菜菜の部屋	（点）有树
	（选）黑泽と状况を推理する
	（推理）唐泽有树→好意を持っている→待ち合わせ に来なかった→和马→伤の形状が合わな い
大东家	（点）恭治
	（选）所有选项
	（点）弥耶子
	（选）所有选项
	（点）和马
	（选）所有选项
	（点）司
薰叶茶店	（选）所有选项
	（点）菜菜のマンションへ移动する
菜菜のマンション前	（选）伤の形状が包丁と合わない
	（点）菜菜の部屋へ移动する
菜菜の部屋	（选）浴室
	（点）地上的本子、浴室门、茶几、右侧的桌子、右侧桌子上的纸片
	（选）急いで用意する理由がない
	（选）日记の破れた部分
	（选）遗书は日记の一部
	（选）何者かが伪造した
	（点）右侧桌子上的玻璃杯
	（选）部屋に1人きりだった
	（选）所有选项
	（点）玻璃碎片和包
	（点）右侧桌上的玻璃杯
	（选）破片を组み立てる
	（拼图）拼好杯子
	（选）石原葬仪社の社员のフリをする
	（点）大东家へ移动する
大东家	（点）灵堂中的棺材
	（选）ドライアイスの交换に来た
	（选）石原葬仪社の社员
	（选）やんわりと退室を促す
	（点）棺木
	（选）所有选项

接到管理员通知后，菜菜的父母和马和弥耶子也来到现场。和马竭力反对联络警察，因为他不愿意自己的女儿被解剖。明子将尸体的可疑之处告诉他：菜菜并非自杀。

不过和马不肯让步，坚持把菜菜带回家安葬。为了不让真相被埋没，明子劝说和马将菜菜交给自己的葬礼社，以方便调查菜菜的真正死因。和马答应了明子的请求，不过他开出的条件是："绝对不许通

知警察”。

有树提供了一个重要情报给明子：一周前，菜菜曾突然将其约出，说最近一直有被某个人盯着的感觉。不管是在家还是出门，菜菜都能感到背后有奇异的视线。

葬礼预定在大东的家中举行，在葬礼的准备过程中，和马和儿子因为给菜菜选择遗照的事情发生争执。看得出来，菜菜的死给全家都蒙上了阴影。

和恭治对话后了解到，菜菜和恭治并非亲兄妹。菜菜是和马和发妻的孩子，而弥耶子是和马的后妻，而恭治则是随着母亲一起来到大东家的。弥耶子嫁入大东家后不久，菜菜就搬出去住，恭治几乎没有跟菜菜见过面，所以谈不上有什么感情。与弥耶子对话后，明子告诉弥耶子陪葬品要和尸体一起焚烧，因此必须要是可燃品。

菜菜生前的两位朋友有树和司也来到葬礼。从有树口中得知，司是菜菜的男朋友，稳重而容易接近，是个不错的人。这时却有一个叫佐斗史的人前来大吵大闹，他说司是个伪善的小人，接近菜菜完全是为了谋图大东家的财产，菜菜就是因为跟司交往才落得如此下场。

佐斗史到底是什么人？像他那样的流氓痞子为什么会跟菜菜结识？现在的疑点还有很多，明子打算明天去向有树确认，此外还有再去菜菜公寓详细调查的必要。

第二天，明子从有树处得知，佐斗史是司的前辈，两个人都是修缮寺庙的木匠。佐斗史对菜菜也抱有好感，但菜菜跟司交往着，所以佐斗史不过是单相思而已。佐斗史因为告白被菜菜拒绝，因爱生恨，可以说有着充分的杀人动机。

秋彦通知了狩矢警官一起来到菜菜的房间做调查。尸体的发现现场浴室已经被管理员打扫过，但三人在房间的地面找到残破的日记，中间的茶几上放着几册小说和一个女神木雕，右侧的桌子上放着一张写着“是我不好，请原谅我”的类似遗书的纸片。不过，这张纸片看似是从日记上撕下来的，是日记的一部分，因此是某个人伪造的遗书。桌上还有一个留有残酒的玻璃杯，说明菜菜的房间在她死前只有独自一人——菜菜难道真的是自杀？

从公寓管理员处得知，他前不久在垃圾场拾到一个被丢弃的包，很像是菜菜的。经过调查，这个包里装的玻璃碎片是和房间里摆放的同样式样的玻璃杯碎片，而包的设计是专门针对左撇子的。可是发现菜菜尸体时，菜菜为右手拿刀，这里有着明显的不协调感。明子认为让狩矢检验尸体很重要，为了不让和马觉察，她建议狩矢假扮成葬礼社的员工。

在大东家正准备打开棺木验尸，突然出现的恭治说葬礼社的人刚刚回去，为了不让他生疑，明子说自己是来更换防腐用的干冰的。

检查完菜菜的尸体，狩矢认为疑点重重，最好是尽快验尸。在他返回署里后，和马却在这时出现了，对于明子的行为极为震怒。

第三章

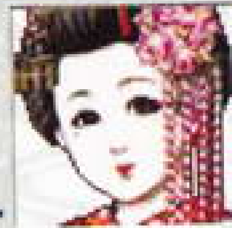
地点	操作
大东家	（选）菜菜の遺体を调べていた
	（选）杀された可能性があるから
	（选）和马に推理をぶつける
	（推理）菜菜の遗书→遗书は日记の一部→伤の形状が合わない→见つかった菜菜のバッグ→菜菜の手には包丁
	（选）菜菜は左利き
	（点）寺へ移动する
寺	（点）佐斗史
	（选）菜菜との关系について闻く
	（选）昨日、吊问へ来た
	（选）菜菜が好きだった
	（选）司との关系について闻く
	（选）司
	（点）司の部屋へ移动する
司の部屋	（选）所有选项
	（点）桌面、雕像
	（选）菜菜の部屋
	（点）雕像旁的刻刀
	（点）物架上的戒指盒
	（选）所有选项
石原葬仪社	（选）所有选项
	（选）菜菜を杀害した犯人
	（选）菜菜の左手首の伤の形状
	（点）菜菜のマンションへ移动する
菜菜のマンション前	（点）管理员
	（点）寺へ移动する
寺	（点）佐斗史
	（选）佐斗史に推理をぶつける
	（推理）菜菜を付け回し、监视していた→慌てて出て行く佐斗史→吊问に来た事
	（点）石原葬仪社へ移动する
石原葬仪社	（选）菜菜の死因について闻く
	（选）グラスについて闻く
	（选）犯人が拭き取った
	（选）凶器について闻く

面对愤怒的和马，明子决定说明实情，菜菜有很大可能性是他杀。菜菜除了使用筷子外，其他的活动都主要由左手完成，那么案发当时右手拿着菜刀便是极其不自然的，这也是证明菜菜并非简单自

いじめ

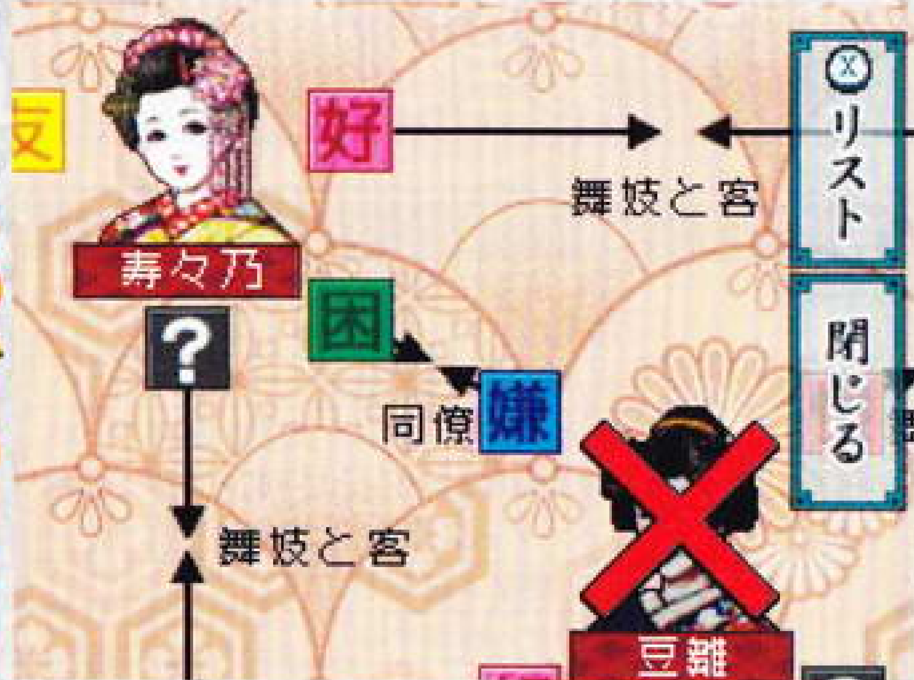






妹舞妓

どうやら豆雛は、
寿々乃の事を
いじめていたようだ。



杀的最主要证据。

和马为了让女儿的死亡真相不被埋没同意警方验尸，不过既然凶手不知道菜菜是左撇子，那么肯定是跟菜菜不太熟悉的人，符合这个条件又有杀人动机的，嫌疑最大的就是佐斗史。

来到寺庙，佐斗史起初先称自己跟菜菜完全不熟，但不熟的人不可能到灵堂拜祭遗体。佐斗史辩白说自己喜欢菜菜已经是很久以前的事情了，他坦言自己现在对菜菜只有恨意。不过佐斗史拒绝进一步配合调查，看来要更多了解他的情报，只有通过司了。

向有树打电话问明司的住处，明子和秋彦找到了司。司说佐斗史性格顽劣，工作不认真，自己对他没有什么好印象。佐斗史嫉妒师父对司赞许有加，一直找机会跟司作对。自从司跟菜菜交往后，师兄弟的关系越发僵化。司和菜菜已经订婚，最近已经开始筹划婚后生活。

趁着司去洗脸的工夫，明子在桌面发现了跟菜菜家相似的女神像，物架上的戒指也和菜菜佩戴的款式相同。

经过向司本人确认，结婚戒指是菜菜买的，有一对，由于司是木工，担心戒指在工作中损坏就没有佩戴。女神雕像是司亲手雕刻给菜菜，作为戒指的回礼，不过司提供了一条很重要的消息：菜菜的房间的雕像旁应该也有一把刻刀，但明子在调查时却没有发现。

次日，狩矢警官来到事务所，明子向他说明佐斗史的情况，至于菜菜房间里消失的刻刀，很可能就是割破菜菜手腕的凶器，被犯人带离了现场。狩矢警官则告知了验尸结果，菜菜的死亡推定时间是发现尸体前一天的2：00～4：00。

知道死亡时间后，现在就该求证各个关系人的不在场证明了。首先向菜菜居住公寓的管理员询问得知，尸体发现前一天的早晨6点，他看到有个穿着工作服的男子慌张地走出公寓。根据他的描述，这个男人就是佐斗史。

来到寺庙，明子用推理进逼佐斗史。佐斗史嘴上说自己完全厌恶菜菜，但实际上依然每天跟踪着她，这完全是一种扭曲的爱，这种爱一旦爆发，滋生杀意并不奇怪。此外菜菜身亡的当天上午，公寓的管理员见到佐斗史出入公寓，而且佐斗史当天前来吊唁时，菜菜的讣告尚未发出。前来的司是因为有有树通知，但佐斗史如果不是事先看过尸体，不可能知道菜菜的死讯。基于以上，佐斗史是目前的最大犯案嫌疑人。但佐斗史对指控予以否认，他称当天自己进入菜菜的房间时，她已经是一具死尸了，而且看样子佐斗史仿佛知道真凶是谁。

明子正要追赶落荒而逃的佐斗史，却接到狩矢警官的电话，对方要求立刻会面。

狩矢说，根据鉴定结果，菜菜房间里完好的玻璃杯里检查出安眠药成分，应该是犯人让她睡着后割腕。割腕的凶器不是菜刀，而是刻刀，刻刀被犯人带走。不过令人不解的是，犯人曾经仔细擦拭过玻璃杯，但最后又不戴手套地让指纹粘在上面，这种前后不一致的行为显得极不自然。

狩矢警官接到一个电话："佐斗史死在菜菜的公寓前。"

第四章

地点	操作
菜菜のマンション前	（点）佐斗史
	（选）佐斗史の右手を调べる
	（点）地上的首饰
	（选）佐斗史の体を调べる
	（选）腹部に刺さっている物を调べる
	（选）何者かに突き落とされた
	（选）司の部屋
	（点）司の部屋へ移动する
司の部屋	（选）司に持ち物を见せる
	（选）ノミ の写真
	（选）气になる事について闻く
	（选）菜菜を杀害した犯人
	（选）电话の相手について闻く
	（选）现场に落ちていたチャーム
	（点）大东家へ移动する
大东家	（选）和马に今までの事を话す
	（选）和马に持ち物を见せる
	（选）チャームの写真
	（选）所有选项
	（点）樱亭へ移动する
樱亭	（选）所有选项
	（选）所有选项
	（选）菜菜の左手首を切った
	（选）菜菜に料理を教えていた
	（选）アリバイがある
	（选）アガサ咖啡店
	（点）アガサ咖啡店へ移动する
アガサ咖啡店	（点）恭治
	（点）店主
	（选）弥耶子のアリバイについて闻く
	（选）犯人は2人いた
	（选）弥耶子は菜菜を杀していない
	（选）弥耶子の指纹しか检出されない事

在菜菜的公寓前，佐斗史的尸体惨不忍睹。据目击者称，佐斗史是从楼上坠落致死的。从调查的

情况来看，佐斗史是在高处被某个人用刻刀刺中腹部，然后坠落身亡的。如果这把刻刀和被凶手从菜菜房间里带走的刻刀是同一把，那么杀害菜菜和佐斗史的凶手很可能是同一个人。

来到司的住处，司还不知道佐斗史的死讯。将照片给司辨认后，司表示刺杀佐斗史的刻刀和自己送给菜菜的是同一把。司表示今天佐斗史的状况有些奇怪，和某个不明人士通电话时，似乎在电话里恐吓着对方，似乎佐斗史知道真凶是谁一般。

司随后又提供了一条重要线索：与佐斗史通电话的人是和马现在的妻子弥耶子。难道是弥耶子因为杀害菜菜的事受到佐斗史的恐吓，继而一不做二不休地灭佐斗史的口吗？

来到大东家，弥耶子外出，明子将案件目前的调查进展告诉和马，和马确认遗落在佐斗史尸体旁的心形首饰确实是弥耶子的东西。虽然目前不知道弥耶子是不是杀害菜菜的凶手，不过她受到佐斗史的恐吓是不争的事实。

和马说案发当天弥耶子一直跟自己在一起，当晚还在AGASA咖啡店共进晚餐。至于恭治，则没有确切的不在场证明。平日里弥耶子都是跟恭治两人一起外出，不过今天独自一人就出去了，显得很反常。而且最近一段时间，弥耶子显得一副心不在焉的样子，终日惶惶恐恐。不过，和马表示弥耶子心地善良，而且跟菜菜相处融洽，不太可能去杀害菜菜。

狩矢警官把两人叫到樱亭，自己却还没有到。明子二人一边等待一边跟老板娘闲聊，老板娘说菜菜是个非常好的孩子，酒量不错，不过男朋友司则滴酒不沾。不久后狩矢带来了新的鉴定结果，玻璃碎片上的指纹属于弥耶子，而杀害菜菜和佐斗史的刻刀的确是同一把。刻刀上检查出两个人的指纹，一是刻刀的原主人司，另一个则是弥耶子。这样，弥耶子的犯案可能大大增加了。但如果杀害菜菜的也是弥耶子，那么她不可能不知道菜菜是左撇子，因为菜菜曾是她料理教室的学生，两人关系非常亲密。菜菜死亡的案发当天，和马也能给弥耶子提供完美的不在场证明。不过，由于和马是弥耶子的丈夫，不排除有作伪证的嫌疑，于是两人决定去AGASA咖啡店求证真相。

犯人は観之介か？

観之介と啓乃進

来到咖啡店，意外遇到和马和恭治两父子，两人因为恭治对菜菜极度轻视的态度发生争执。根据咖啡店店主的证词，弥耶子在案发当晚确实跟和马在这里，不过他也告诉了明子一个消息：恭治对母亲再婚后的家庭非常不满，特别是对抢走自己妈妈的和马和菜菜，他恨不得他们立刻从这个世界上消失。事到如今，一切谜题都可以解开了。

第五章

地点	操作
大东家	（选）弥耶子
	（选）弥耶子に推理をぶつける
	（推理） 佐斗史の手元にチャーム→现场から立ち去る弥耶子→佐斗史が弥耶子を脅していた→菜菜杀人事件→ノミの鉴定结果
	（选）弥耶子にはアリバイがあった
	（选）恭治
	（选）恭治の推理をぶつける
	（推理） 菜菜と2人でお酒を飲んだ→菜菜の手には包丁→大东家のアリバイ1→司は酒类を摄取できない体质
	（选）嫉妒

终于又到与真正的犯人对决的时刻了。首先杀害佐斗史的凶手是弥耶子，证据是弥耶子当天出现在公寓附近，并且尸体旁边发现了她的首饰，刻刀上也沾有弥耶子的指纹，杀人动机则是弥耶子受到佐斗史的恐吓。习惯跟踪菜菜的佐斗史在当天看到弥耶子站在菜菜的尸体旁，所以认为弥耶子杀死了菜菜，以此为要挟。但弥耶子在菜菜死亡当天却有着不在场证明，因此杀死菜菜的并不是弥耶子，而是恭治，弥耶子只是为了保护恭治才去案发现场做了犯罪掩饰工作，没想到弄巧成拙。证明恭治杀死菜菜的理由如下：一、案发当晚，菜菜曾和另一个人在房间里喝酒，两人的关系必定很亲密，但司不会饮酒，和马不可能不知道女儿是左撇子，况且当天晚上他与弥耶子一起在AGASA，有完美的不在场证明，因此犯人只有可能是恭治。

而动机，则是那也许已经老生常谈的七宗罪之一——“嫉妒”。为了从菜菜那里夺回妈妈的时间，为了像以前那样跟妈妈在一起，恭治终究选择了这条悲伤而失去理智的道路。

玩后感

也许是为了照顾“剧情派”或不擅长推理的玩家，本作在流程上的自由度比起前作有所退化，各个场景之间无法自由移动，降低了探索的乐趣，尽管案件本身设计得还算巧妙，但由于提示太多，因此推理部分的难度也并没有想象中那么高。当然玩起来的话还是很容易一口气就通关的，不会有昏昏欲睡之感，整理素质还过得去。

攻略透解 GUIDE THROUGH

LEGO INDIANA JONES

印地安纳琼斯的初次冒险

本作是继“《乐高星球大战》系列”之后，由LucasArts出品的最新乐高作品，同时也是帮“《印地安纳琼斯》系列”第四部电影的造势之作。作为近期不可多得的动作精品，本作也打破了电影改编类游戏往往都比较平庸的宿命，着实让玩家们眼前一亮。“《乐高》系列”的作品向来都凭借着夸张滑稽的表现力来吸引玩家，真可谓是老少皆宜。游戏玩法上虽然轻松休闲，但关卡中的解谜环节也并非那么简单。话不多说，现在就随智勇双全的印地安纳琼斯投入到寻找古老宝藏的旅程中去吧！

乐高印地安纳琼斯 最初的冒险				
Lego Indiana Jones: The Original Adventures				
PSP	LucasArts	ACT	2008年6月3日	美版
	1人	39.99美元	无对应周边	

文 软饼干 美编 澄香

游戏系统

游戏概况

本作利用乐高积木完美地重现了系列三部曲电影，电影中的精彩环节都被设计成为关卡，诸多经典对话场面都会在游戏中出现。每个角色拥有4颗红心，也就是所谓的体力。体力减为0时，乐高角色会





散架，不过别担心，等待2秒后又会原地复活，可以说本作没有“GAME OVER”的说法。死不掉不代表万事大吉，玩家自己控制的角色每散架一次都会丢失很多钱，非自己控制的NPC散架不掉钱。在闯关过程中，除了琼斯外，一般还会有2～3名角色跟随着琼斯，玩家可以随时随地切换为不同角色，来灵活运用他们的专有特技，比如女性角色的跳跃能力很强，可以跳得很高；小孩子具有钻洞的技能；头带印度帽(联想到了印度F4，寒)的角色可以到神像前祈祷；头带军官帽的角色可以欺骗门卫等。另外关卡中出现的钱币大致分为4种，铜币为10元，金币为100元，蓝币为1000元，而极为少见的紫色币则为10000元。

学院大厅

游戏大厅其实就是琼斯博士任教的学院，在学院大厅内可以看到挂着的3张大地图，每张地图就代表1部电影，从左至右分别是《法柜奇兵》、《魔宫传奇》和《圣战奇兵》。每张地图中又各自拥有6小关，也就是说不算3个隐藏关的话，普通关卡就拥有18关。在地图处选择关卡时，可以顺着故事模式来玩，也可以重新选择已通过的关卡中去寻找遗漏的宝藏。比较体贴玩家的是，当放大镜移动到关卡上时，就会显示宝藏、钱币和邮包的收集情况，玩家可以按照需要进行“FREE PLAY”。另外要说的就是，破坏大厅内的所有东西都会出现钱币，钱不够的话可以就地取“财”。



大厅设施

在大厅一楼的走廊左右两边都有好多门，这些门就代表一个选项。左边第1间是图书馆，里面可以花钱购买乐高角色。左边第2间是教室，在黑板处可以输入密码，开启隐藏角色和开启高级设定。左边第3间是放映室，可以观看游戏过场，一共有78段。右边第1间可以通往原创角色造型室，在那里玩家可以自己编辑技能和造型(对应挑选角色界面中的最后两个黑影)。右边第2间是邮件收发室，每个小关中都隐藏着1个邮包，玩家需要找到邮包并投入邮箱中，才能在这个房间内收到。购买或者取得邮包，可以获得各种强力设定，按暂停进入“Extra”选项就可以自由选择开启或关闭。右边第3间是琼斯的房间，里面有个拼装任务，找齐房间内的5个箱子后，可以获得一把钥匙。而且在本房间可以随意攻击其他NPC角色。二楼有个大型展示厅，18个陈列展位上展出的就是琼斯在游戏中找到的宝藏。游戏中的每一小关中都隐藏着10个宝藏碎片，当10个碎片全部搜集到后便能组合为一个宝藏。宝藏收集很重要，当每一大关的6个宝藏全部收集齐后便会打开隐藏关的入口。



特殊动作

冒险中除了普通的跳跃、打击动作外，还有数量繁多的特殊动作，这些动作往往都是解谜的必要手段。作为一款乐高游戏，自然要体现出乐高积木的可拼装特性，玩家经常需要控制角色来拼装物体，只要看到有一堆跳动着的积木碎片就可上前按住〇进行组装。如果看到地面有五彩斑斓的闪光，则表示可以挖掘，只要拿到铲子就可以进行。如果有气泡状的闪光，则表示可以在这里进行跳跃。闪黄光的方形木板是专门供琼斯挥舞鞭子的地方。



操作

滑杆	操作角色移动
方向键	操作角色移动
□	攻击
△	角色切换
〇	使用工具/调查/动作/投掷
×	跳跃
×、×	大跳(具有翻滚效果)
START	暂停/菜单
SELECT	无效果

PS：琼斯空手时，按〇为挥舞鞭子，鞭子的用途很多，比如把敌人捆住后拉倒、钩住远处道具和拉下机关等。

主线流程攻略

第一部 法柜奇兵

Part 1 失落的神庙 The Lost Temple

琼斯大叔首次登场，与他同行的是一名看起来不太可靠的助手Satipo。琼斯利用藤蔓荡到对面平台后放下绳子供Satipo使用，之后让Satipo挖出桥梁零件。小心沿路的机关，在石门处挖出把手，安装好把手后往里推，然后踩下露出的机关就能打开石门。接着在河边制作木筏，安全渡过满是鳄鱼的河流。第二道石门需要两人合力拉下垂下的绳子才能打开，相比较那些阴险的机关和蜘蛛还真是轻松。进入洞穴后，爬到上层用箱子压住绿色机关，然后让琼斯依次踩住黄色机关，好让下面的Satipo顺利通过。看到NPC跳跃如此精准，真是自叹不如……第三道大门需踩下深色地砖才能开启。通过旋转机关，终于找到了宝物，但同时也触动了机关，洞穴开始摇晃坍塌，赶快闪人吧。看琼斯大叔灵活的跳动就知道他是一名骨灰级寻宝猎人。安全出洞后琼斯被自



己人来了个黑吃黑，被抢过程还真搞笑，因为琼斯从口袋里掏出了各种古怪的东西……摆脱土著人的追杀，把飞机拼装好后让助手进行修理，最后琼斯以一个倒栽葱的狼狈姿势跳进了飞机坐舱，终于脱险了！

Part 2 深入山脉 Into the Mountains



德国人对具有神奇法力的"法柜"虎视眈眈，而作为考古学顶尖高手的琼斯自然被美国政府所征招，被要求先于德国人找到宝藏。琼斯首先赶往尼泊尔找老相好Marion帮忙，在酒馆里操纵Marion从跳跃点跳起拉下梯子获得钥匙，开门后发生剧情，一群德国特工冲了进来。由于对方头目老是跑来跑去，所以柜子上的空酒瓶是最好的武器，按○可以进行投掷。之后出现的机枪手也是如法炮制，不过酒瓶换成了凳子。出酒馆后往右走，中途用火把点燃炸药后获得升降机平台，安装和修理好升降机后继续前进。本关会频繁利用到琼斯的鞭子技能和Marion的高跳技能，琼斯主要负责开路，Marion负责跳上高台拿道具。在一个大的室内场景中，先打破石像获得钥匙，然后开启机关放下绳子，攀着墙壁跳到一个可推动平台，让琼斯在下面推动，这样就能形成通路。在本关最后的场景，需要骑马踩下升降机开关，接着上屋顶获得火箭炮，用火箭炮炸开桥边的箱子，利用散落的零件可以搭建出木桥。过桥后用火箭炮炸掉挡路的卡车即可过关。

Part 3 危险之城 City of Danger

琼斯和Marion一路赶到了法柜的埋藏地埃及，当地已经被德国军队控制，只能秘密展开行动。在大街上丢香蕉给猴子，猴子会扔给你重要道具，利用换来的扳手把升降机修理好。来到下一个街道，发现出口被锁死了，需要两把钥匙来开启。其中一把钥匙在高台上，可以利用香蕉来讨好猴子。另一把钥匙也在比较高的地方，需要先推动手推车，然后让Marion跳上去拿到钥匙。来到新场景，依旧没啥难点，移开挡住通道的拖车就能通过。跑到屋顶后，把圆型玻璃屋顶上的球推下去撞击木板形成通路。其实在本关的冒险中，经常要利用丢香蕉给猴子来换取道具。途中会发生搞笑的剧情，中东刀客拦住了琼斯，并且还把大刀舞得虎虎生风，琼斯欣赏完后便赏了他一颗子弹……重新回到广场后，先去搞顶军官帽子，这样就能骗过门卫的法眼。修理好停靠着的卡车冲出广场右边的铁门。





Part 4 灵魂之井 The Well of Souls

琼斯直接前往了金字塔的挖掘现场，他装扮成当地的劳工，并在一个黑夜里找到了藏有法柜的洞穴。就如电影中那样，琼斯是极度害怕蛇的，而不巧的是洞穴内全是蛇……先控制琼斯把石桥拉出半截来，剩下的工作交给Sallah大叔来完成，推动门边两个机关，搭出火堆后点燃。接着两人同时踩机关可开启大门。洞穴内全是机关和毒蛇，大部分时间都要操纵着Sallah大叔。砸烂罐子得到考古书，以此解开壁画谜题。来到有法老像的房间，由于机关作用，阶梯被关闭。只要把右边小神像的脑袋给安上，阶梯又会出现。把法老的眼睛安装到雕像左侧眼框内，而右侧眼睛就在本房间内的柱子上，琼斯需要与Sallah大叔配合才能拿到。进入存放法柜的房间，把3个黄色小球镶到墙壁内后发生剧情，德国人拿到法柜后，还把Marion给丢进了墓穴中。琼斯怎么可能坐以待毙呢，两人遂合作把柱子推倒，小心翼翼地进入了砸开的缺口。就在即将出墓穴时会遭遇BOSS——看守墓穴的蛇怪，与大蛇的战斗几乎没什么难度，拿火把扔它便能很快搞定。

Part 5 追击法柜 Pursuing the Ark

追击法柜行动开始，首先把两堆零件运到起重机边的绿格内进行组装，组装完成后开启起重机把重物吊起后压住小平台。接着修理好场景内的铁轨，这样就能通过上层木板来到下个场景。在军营里利用军官帽就能骗过门卫。到了飞机场时，琼斯会被德国壮汉阻拦，这家伙很愚蠢，你说你有枪不用，非要找琼斯单挑。琼斯刚抱起铁块，那家伙就毫不胆怯地朝铁块挥上一拳。而陆续开来的敌军卡车正是制作铁块的原料，卡车可以用飞机上的机枪炸烂。本关最后是一段非常精彩的追击戏，把卡车上的敌兵干掉后，进入驾驶室夺下卡车，接着快速按×撞击前面的小吉普。



Part 6 法柜天启 opening the Ark

法柜虽然已经被琼斯偷偷运上了货轮，但可恶的德军居然开着潜艇半路截住了货轮，法柜再度落入德国人手中，琼斯则趁乱潜入了潜艇。在德军潜艇基地内的首要任务就是找出两箱零件。第一个箱子很容易找，而第二个箱子需要两人配合才能在2层的基地控制室内找到。拼装好后利用机枪射击墙壁上出现的靶子，这样就能顺着梯子爬到室外。在室外通过架子来到铁栅栏门的另一面，修理好卡车后撞破铁栅栏门。接着来到马场，骑马返回有个数字“4”的平台处，由于所骑的马都是烈马，按×会把琼斯抛到平台上。在平台上两人要利用自身和道具来压住机关，当显示为“4”时，下部的门会打开，在里面拿到火箭炮后把蓝色栅栏门轰开。剧情过后会迎来第一章节的决战，BOSS没啥厉害之处，只是仗着自己站得高以及手下的士兵多，所以格外嚣张。爬上他所在的高台揍他时，他还会很贱地跑老跑去。击败他后发生剧情，法柜里的恶灵把所有睁着眼的人都杀死了，幸亏琼斯和Marion都紧闭着眼睛。法柜最终被琼斯运回了博物馆，被永远地封存在仓库中。（仓库中的神秘宝物数量还真多……）

第二部 魔宫传奇



Part 1 迷失上海滩 Shanghai Showdown

琼斯的第二次大冒险开始，在上海某个夜总会里，琼斯结识了舞女Willie和小男孩Round。由于琼斯遭人暗算，误喝了毒酒，而解药就在黑手党成员的手中。奄奄一息的琼斯想到了在埃及扔香蕉给猴子的方法，于是便找来珠宝扔给有解药的人。脑袋上有标记的人就有解药，当然扔一次还不够，要连续找到4个珠宝才能真正获得解药。解毒后又会出现一名无赖，说此人无赖是因为他是打不死的。既然打不过就想办法逃吧，找人合作打开龙头装饰，用里面的宝剑把墙壁上挂着的大锣打下来，然后利用大锣把窗户砸破。到了街上还得找零件来修理汽车，场景中的小洞只有Round可以钻进去。从街道上找回两堆零件后，附近的车库里会出现一群黑手党，解决掉后去车库里拿扳手，修好汽车就赶往飞机场吧。飞机库里的飞机又是残废的(怎么老是坏的……)，需要找零件来安装。修理好主引擎后还要想办法启动两个副螺旋桨，驾驶叉车把琼斯抬到螺旋桨前的架子上，用鞭子抽动螺旋桨后就能起飞了。

Part 2 邦喀之谜 Pankot Secrets

琼斯一行人遭到了飞行员的暗算，幸亏关键时刻用橡皮筏脱险。他们流落到一个印度小村落，从村长口中得知，村里供奉着的安卡拉圣石被偷了，邪恶力量席卷了村子，村里的儿童都被拐走了……任务开始后有两头大象可以利用，骑象的主要作用就是渡过地上的沼泽。修理破桥时需要两堆零件，一堆需要骑着大象去拿，而另一堆在蛇谷里，由于琼斯怕蛇，就让Willie去拿。中途会经过许多门，第一扇门的钥匙需要用铲子在地里挖到，第二道门的钥匙需要用香蕉来和猴子交换获得。在城堡大门前，骑着大象踩下机关就能打开门。琼斯一行人被城堡主人盛情款待，不过被“美味”给折腾得不轻。由于感觉到城堡内有古怪，所以琼斯决定晚上进行调查。在室内的探索不算复杂，不多久琼斯便发现了一个很秘密入口。秘密洞穴里的机关很多都需要多人来解除，而且琼斯还必须面对最害怕的蛇，用火把就能保护自己和伙伴。在小密室内，琼斯不小心触动了下死亡机关，天花板开始慢慢下降。而身边的两具骷髅，正是逃离险境的钥匙。

Part 3 卡利神庙 The Temple of Kali

开始处的人物雕像是个机关，不过需要两堆零件才能启动。下梯子发现运送零件的升降机需要一个把手，而把手零件就取材自附近的一个装置，把那个装置推下来摔烂后可以组装出把手。来到木桥对面，让Round钻洞过去拿到第二堆零件。通过人像后会遇到旋转柱阵，这里可以多利用换人技巧，因为NPC爬这些机关是毫不费力的。来到祭坛前，需要开启两个开关才能救下Willie来，过程比较简单就不再赘述了。阴险的BOSS会在你拉下开关后出场，这个家伙跳来跳去很麻烦，要多换人来包夹他。BOSS快死时就无法再攻击他了，



这时琼斯需要一顶印度传统大圆帽，带着这个帽子去小神像处参拜，然后就能看到BOSS被一股神奇的力量所杀死……

Part 4 拯救奴隶 Free the Slaves

本段任务只有琼斯和女主角两人冒险，开始后别急着走，因为道路尽头被阻挡。利用女主角的高跳技能跳上左边的石阶，拼好梯子让琼斯爬上来。拼好滑车开关后利用滑车把原本道路尽头的木板撞破。在下个区域，拨动开关放下笼子可以解救出一名少年奴隶，他会帮忙打开关闭着的大门。在接着一个场景内，琼斯会找到升降机所需的零件，但是零件抱在手上就跳不到木板平台上了，所以得先把零件放在木板上，然后跳到前一块木板上转身用鞭子把零件钩过来。将零件装到机器上后发现还需要修理，把周围的罐子箱子全砸了便能拿到扳手和一个铲子。本关的大致思路就是砸东西找到实用工具或把手，安装好便能开启通路。关卡最后遭遇猛男BOSS，光靠武力



是打不死他的，因为上面有个被诅咒的少年会帮BOSS回复体力。所以先利用炸药炸开铁栅栏，救出Round，然后操纵Round去找上面的印度少年单挑。等印度少年清醒后再对付BOSS就好办了，用炸弹丢举着石头的BOS S，不久BOSS就会被自己手中的石头压死。

Part 5 矿坑脱险 Escape the Mines



琼斯一行人开始了逃离洞穴的准备，先用炸药把一大堆闪光的材料炸散，拼装出矿车。找到扳手后把矿车修理好，接着搜集铁轨材料。铁轨修好后把矿车推到升降机处，接着要去高处踩开关，这个环节主要是控制琼斯行动，同时让伙伴进行配合即可。把矿车推到开关处后便进入紧张刺激的矿车追逐战了，规则很简单，把沿路的灯全部敲绿就能继续前进，不然会一直绕圈子。由于灯不全都在一条铁轨线上，所以还得不时地敲铁轨开关 来进行变轨。

Part 6 大桥决战 Battle on the Bridge



所幸在冲出洞穴时抓住了石壁，但琼斯和伙伴们分开了，只能分两头来开启机关。爬上悬崖后，来到一处有3个神像的地方，这里大门禁闭，需要分别膜拜3个神像才能获得开启大门的3把钥匙。膜拜神像需要佩带印度传统大圆帽，帽子可以从敌人身上获得。进入大门后的跳梅花桩环节并不难，小心便能通过。来到吊桥处展开第二章的最终决战，对付BOSS要采用前后夹击的战术，前面打几下，然后立刻切换角色来攻击BOSS的背部。利用杂兵手中的大刀砍断吊桥的绳子，要注意前提是一定要成功攻击到BOSS，不然绳子有黑气保护。恶人最终被惩罚，安卡拉圣石被送回了村子，受奴役的孩子们也全部逃了回来，周围顿时又恢复了生机。

第三部 圣战奇兵

Part 1 The Hunt for Sir Richard 理查德的猎物

这次德国人又盯上了可以医治百病的圣杯，琼斯博士又要和德国人比速度了。琼斯和助手来到了威尼斯，迎接琼斯的是一位美女博士Elsa，操纵Elsa通过绳子上到建屋顶，通过遮阳棚一路跳过去，拿到钥匙后开启飞跃平台。来到图书馆门口，让有考古书的角色来开启。进入图书馆后需要收集4堆零件，并不难寻找。拼装完毕后让琼斯爬到最高处，用鞭子拉下吊灯就能把地面砸出个缺口。进入下水道后记得拿上一把铲子，这样便能在道路中挖出一堆零件，这些零件可以组合出电风扇来。开启电源后，电风扇会把墙壁上的灰尘吹跑，从而露出壁画机关。在有水的区域内需要双人配合，让Elsa拉住吊着的绳子，然后让琼斯用火炬把墙壁处的蜘蛛网烧了，接着用鞭子拉出机关，前进道路又出现了。在最后一个场景内，把两个箱子推到场地上的两个特殊位置，然后两人同时踩下箱子上的机关，通过出现的大棺材爬到石阶上。本观快接近尾声时会出现BOSS，这家伙会开快艇逃窜，利用快艇去追击，撞击BOSS的快艇4次后，BOSS会逃到中间的小岛上。追上去揍他时，他还会硬着头皮逃窜片刻，但最终会停在轮船螺旋桨处。当琼斯解决掉这个家伙的时候，也获悉了自己老爸的消息。

Part 2 Castle Rescue 城堡大营救

用盔甲装饰上的大剑切断绳索后会出现暗道，这里敌人的火力也很猛，要小心对付。爬到窗户外面，推动拼装出的推板使吊车转向，再继续前进就会发生剧情，琼斯在找到自己的老爸的同时，还发现了Elsa原来也是德国军官。琼斯和老爷子被捆了起来，眼下得想办法逃出火海。打碎杂物拼凑出梯子，遇到两个雕像时，需要找两块盾牌来作为踮脚石。来到火场的另一侧，把书架推进去后会有一个壁画谜题，解开后推动开关，就能打开壁炉后的入口。把屋内器材砸个精光可以获得组装喇叭的零件，利用喇叭来震碎玻璃。击毙附近巡逻的守卫能得到钥匙和军官帽，进入武器库拿到火箭炮就能炸开右侧缺口。在最后的小房间内，将椅子推到底就会出现暗道。

Part 3 Motorcycle Escape 摩托大逃亡

身处德军的装备库里，现在要想办法逃跑，坐船跑？NO，估计还没开出100米，就会被德国人追上。附近有一辆只能坐一个人的二轮摩托，看来还得找一辆摩托车才行。很轻松地收集到两堆零件，快速装配好后(速度确实够快的……)再用扳手修理下。然后爷俩同时驾驶摩托车压住地上的黄色机关，就能开启铁门。逃亡战开始了，半路有很多追兵，遇到检查站只能下车找军官帽来通过。来到断桥处，要先拿铲子挖出梯子，然后凭借梯子顺利拿到火箭筒，用火箭筒摧毁桥头的探照灯就能获得搭桥的材料。最后进入德军基地，利用仓库里的无限火箭筒摧毁3门炮台即可过关。





Part 4 空中小麻烦 Trouble in the Sky

琼斯爷俩偷偷地溜到了飞艇上准备逃出德国，飞艇正准备起飞，德国人又追来了，随即展开了大乱斗。领头的德国军官很赖皮，居然拿着椅子丢你，就用空酒瓶来还击吧，最后被琼斯一脚揣出了飞艇，那可怜的家伙居然还哭……飞艇顺利起飞了，不过飞到半路被德国空军勒令返航。琼斯抢下飞机开始逃窜，而老爷子却用机炮把自己飞机的尾翼给打掉了，真是太搞笑了……两人迫降后，发现飞机已经毁坏了，只能从飞机残骸上扣点零件下来做一个吹风机，把两人吹到左侧的区域。爬上一处民居的屋顶，拆下大钟获得齿轮，用该齿轮打开右侧的门。在马饲里找到铲子，挖地获得升降机的零件。跳过围墙后，德军飞机会开始轰炸，不时会有炸弹掉下来。拼装好一辆汽车后，发现需要扳手来修理，但是扳手却在高处。启动梯子必须要3块电池，而电池就在3辆拖拉机里。砸坏拖拉机就能看见。在下山的途中，琼斯父子一直都被炸弹和伞兵骚扰着，所以要利用鸽子来把飞机打下来，一共要打下3架飞机才算脱险。

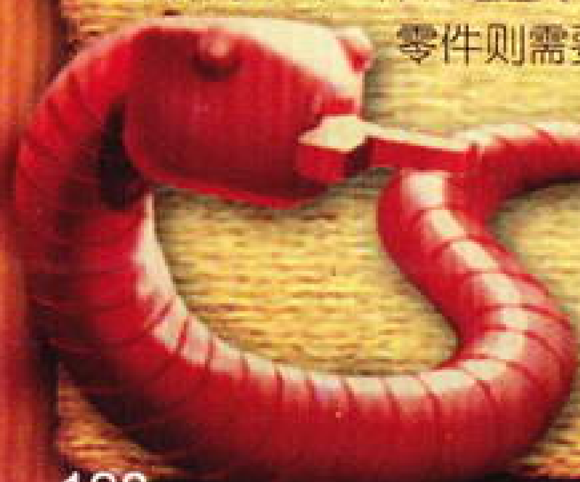
Part 5 沙漠狙击 Desert Ambush

琼斯一行人在半路狙击了德国的寻宝队伍，但想要先一步找到宝藏还是得花费一番功夫。开始时候需要3堆零件，先把第二辆卡车的轮子砸了，可以获得第一堆零件。进木板封闭的洞穴，从内部二层出洞后找到第二堆材料。第三堆材料一个高台上，需要骑马后按×高跳来获得。东拼西凑造出一辆推土机，把场景中央的栅栏轻松撞开，但还没威风多久就被敌人坦克给掀翻在地。面对敌人坦克不能硬来，先引诱坦克炮击钢瓶，利用炸出的碎片制作出地雷，炸3次后坦克会继续逃窜。一路追击坦克都没什么难点，最后琼斯会跳上坦克找德国军官决斗，这家伙会频繁进出坦克，还是用最原始的办法——拳头来解决战斗吧。



Part 6 格瑞神庙 Temple of the Grail

开场就是多人群殴，好在自己人也不少，打斗场面真是火爆无比。德军会源源不断地从卡车里涌出，把卡车后车厢关上即可。让拿着考古书的角色爬上右边的神庙屋檐，解读左右两边的壁画就能顺利进入神庙。进入后发现下一道门上还缺两个零 件，红色零件可以挖到，而蓝色零件则需要点燃火盆后解除壁画谜题后获得。开门遇到同为寻找圣杯的死对头们，为了逼迫琼斯去找圣杯，德国人故意开枪打伤了老爷子(其实那场面挺搞笑的·····)。为了拯救自己老爸，琼斯要面对3个考验，第一个是解谜，解除壁画谜题对于身为考古学博士的琼斯来说简直是小菜一碟。第二个是解谜与动作相结合的综合考验。而第三个考验就更简单了，你说前面桥都断了？如果你看过电影的话就大胆地往前走吧。终于来到摆放圣杯的祭坛，敌方头目挑了个大杯子就以为是圣杯，结果自然是没有好下场。真正的圣杯在最里面的房间内，而圣杯的样子，相信大家都能一眼就辨认出。拿圣杯去取水，治好了老爷子的断腿，美女Elsa也因为贪心最终与圣杯一起长眠地下。恶人全都受到了应有的惩罚，好人一个没死，真是一个大圆满的结局。



隐藏关卡

本作一共有3个隐藏关卡，进入地点在学院二层展厅内的3个井盖处，当每一大章中的宝藏全部找齐后便会开启相应的隐藏关。第一个隐藏关是讲述琼斯小时候的寻宝故事，该关卡中没有宝藏可以寻找，游戏过程也比较简单，相信这时玩家也已经对解谜很熟悉了，这里就不赘述了。第二个隐藏关的任务达成要求比较直观，那就是获得100万元的奖金，尽可以多的破坏物体、拼装物体、修理和挖掘，不要漏了任何可以获得钱币的方法。第三个隐藏关的任务目标也是获得100万元奖金，如果想要快速获得100万的话，用火箭炮持续射击场景内的靶子即可。

探宝队伍

玩家在一周目的时候，是不可能完美地找出所有隐藏宝藏的，探宝任务往往需要再次组队前往才能够顺利找到。在大厅处选择“FREE PLAY”模式后，除了玩家可以自选的角色外，系统还会自动组成一支强力探宝队，这些角色具有高跳、钻洞、修理、挖掘、考古、拜神、军官等所有必备技能，是寻宝任务的强力保障。关卡中隐藏的宝藏位置并不很苛刻，只要把关卡转个遍，好好利用角色的技能就一定能轻松找出所有宝藏。由于篇幅原因和不丧失独立寻宝的乐趣，本次攻略就不一一详细指出了，还望读者朋友们谅解。

隐藏角色

游戏中一共有85名可选角色，除了最后两个黑影是用来自由搭配造型和技能的以外，可以说前83位都是有名有姓的角色。一般游戏完成度达到一定程度，并且隐藏关都已经完成，基本上都可以在图书馆里购买到。最后一位隐藏角色是《星战》电影的主角Han Solo，开启他就必须找到隐藏在关卡中的5位“《星战》系列”的著名角色，他们分别在1－1、1－2、1－3、2－4、3－5的关卡中，由于篇幅原因就不进行详细解说了。





玩了3天，终于把本作给圆满了，个人感觉这是近期PSP上最好玩的动作冒险游戏，不光画面可爱、动作流畅，解谜和收集要素也是相当令人满意的。想要100%完成本作，也不是那么简单的哦，希望各位都能早日看到学院内不停撒钱的那一幕。



研究中心 RESEARCH CENTER

瓦尔哈拉骑士2

ヴァルハラナ イツ2

PSP	MMV	A・RPG	2008年5月29日	日版
	1～2人	5040日元	无对应周边	

文 好想sleep 编 羽纹 美编 Yangyu

由于本作的任务数量很多，在上辑的攻略中主要是按照主线任务为大家进行介绍，此次就将遗留的支线任务解说补充完全并且修正了一些任务的要点说明。除此之外，还有隐藏迷宫和斗技场的相关介绍，各位不要错过了。

支线任务补完以及部分任务修订

任务 思い出の水

内容 冒险者请帮忙，マーニディル洞穴有比较大的水潭，请取少许水来。

报酬 4200G

任务说明 这里要前往マーニディル洞穴。首先来到雪山深处找到地下洞穴的入口，然后在右边石碑输入密码“□△○○”就能进入マーニディル洞穴。来到第4个场景如图中所示位置就会触发剧情，之后再返回大街发生剧情，然后回工会报告即可。



任务 动物保护にご协力下さい

内容 这次为了保护心爱的动物，需要到雪山消灭ウルフ以及15个ヴェノウルフ，详细情况到宿屋相谈。

报酬 4000G+头巾

任务说明 打倒ウルフ后要从它掉落的宝箱内获得其牙齿才算是真正将其消灭。

任务 ウルフ再び

内容 以前被退治过的狼再次出现，幸好没有什么人员受伤，请前往雪山调查事件的真相。

报酬 4200G

任务说明 到雪山的一处山崖发现一只可爱的小狗跑了出去。于是返回酒场和委托人报告，那只小狗コロ成为同伴，同时公狗种族同伴的制作权利正式开启。

任务 わかままな舌
内容 我家的小狗很喜欢吃东西，最近没有可以用来做料理的食材了，请去マーニディル洞穴讨伐些老鼠。
报酬 5400G
任务说明 目的很简单，就是去マーニディル洞穴消灭20只ラット。ラット就是最普通那种老鼠。之后回到宿屋发生剧情，任务完成后母狗种族同伴的制作权利正式开启。

任务 私がムサシです
内容 想要知道我名字的由来请到沼泽来。
报酬 アロン
任务说明 单独一个人前往沼泽第2个版面的右边发生剧情并返回王都的酒场报告，之后再回工会完成任务。

任务 ルシファーの願い
内容 这个是我死后的遗言，在我死后把我的书送到ヘズウード墓地去。
报酬 モーニングスター
任务说明 在图中的地方进去里面的房间就会发生剧情。



任务 同行求む
内容 请带我到我要去的地方，详细情况请到教会来。
报酬 蓝铅のノレッジクラウン
任务说明 将"ミクストな呼ぶ歌"、"ルシファーの願い"两个任务都完成后才会出现。去教会见到ルシファー的儿子，之后带他去市街地第3个版图的出口处发生剧情，战斗之后回到街上发生剧情。

任务 传言の真相
内容 情报屋的リア有传言消息，详细情况去酒场了解。
报酬 29000G+翠击のボーンズダガー
任务说明 先去酒场和委托人见面，得知在市街地有谜之少女出现的情报。接下来去市街地调查情况，在第3个版图开始位置的左边发生剧情，然后发生战斗并得到一些情报。

任务 ミクストな呼ぶ歌
内容 情报屋的リア有关于"不可思议的少女"的情报，详细情况去酒场了解。
报酬 31000G+フランムナックル
任务说明 本任务在完成"传言の真相"后出现。先去酒场和委托人见面，得知谜之少女的一些情报。然后又向市街地出发，在上次相同的地点又遇见了她，再次战斗后得到了许多情报，之后返回酒场报告。

任务 エルフ族の王女
内容 真是抱歉，公主又离家出走了，请麻烦再次把她带回来。
报酬 カッツバルゲル
任务说明 前往"ホクバイの里"搜索公主。这个任务只有到达"ホクバイの里"后才会出现。来到这里就会发生剧情，之后就可以去工会报告了。

任务 吸血鬼
内容 ガロ遗迹中有人被袭击，为了防止事件影响扩大，决定派遣调查队。请消灭20个ヴァンパイア，如果再消灭10个リビングメイル会有追加奖励。
报酬 アタックブレスレット
任务说明 此次的主任务是消灭20个吸血鬼(ヴァンパイア)，而リビングメイル则是白银色的骑士。它们都集中在墓地和ガロ遗迹的连接处。消灭足够数量目标后回工会报告。

任务 恨みぱらさでおくべまが
内容 害怕阳光的照射……请……到……ヘズウード墓地……叫我……请将我……消灭……
报酬 エイドの小瓶
任务说明 到墓地如下位置发生剧情，战斗后回工会报告。



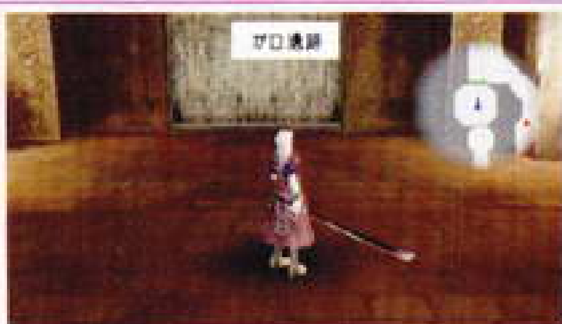
任务 会いたい
内容 听说ヘズウード墓地出现亡灵，可能是我的丈夫，请带我前往。具体请到教会。
报酬 23000G
任务说明 完成任务"战いの果てに"后出现，先去教会见委托人，然后带她到"战いの果てに"中亡灵出现的地方就会发生剧情。战斗之后返回工会报告。



任务 决断
内容 和前回一样请再次带我到墓地那里，请还是在教会找我。
报酬 ツェアの书
任务说明 完成任务"会いたい"后出现，先去教会会见委托人，然后带她到之前亡灵出现的地方就会发生剧情。

任务 行方知れす
内容 我朋友的女儿失踪了，他是孤儿院的经营者。最后看见他女儿是在グリトニクス神殿，请谁帮忙找到她！
报酬 34000G
任务说明 利用近路直接来到グリトニクス神殿，在和第2、3使徒决斗的地方碰见小女孩，战斗后就可以回工会报告了。

任务 ガロ遗迹の恶魔
内容 ガロ遗迹里有凶猛的怪物，太令人烦恼了。请立刻前去退治！
报酬 39000G
任务说明 来到ガロ遗迹如图所示位置发生战斗，之后キリアン大佐突然出现，原来他利用了十翼会的技术成果，他到底想干什么呢？分析现在出现的强化型怪物，得到的结论是他可能找到了女神的所在地，现在需要跟踪他的行踪，之后返回工会报告。



任务 不满
内容 不断积累的工作烦恼需要谁同我倾诉，谁的口风比较好，请听我畅说我的烦恼，在教会见面。
报酬 500G
任务说明 直接去教会听取士兵的烦恼后就可以回工会报告了。这里可以得知キリアン大佐最近的行动非常怪异，其中必定有什么不可告人的秘密。

任务 新食材，ミノタウロス
内容 这次要挑战新的料理，需要去スルムス炎洞里取得ミノタウロス的肉。如果能打倒15头ミノタウロス会有追加报酬。
报酬 45000G
任务说明 ミノタウロス就是手持巨锤的牛头怪，只要得到它掉落的“ミノタウロス的肉”就可以交差了，注意掉落这个道具的牛头是在地图上发光的那种。

任务 新食材，イエティ
内容 上次的肉太硬，这次需要イエティ的肉。如果能打倒15头イエティ会有追加报酬。
报酬 47000G+バトルアーマー
任务说明 去雪山上找イエティ，只要得到它掉落的“イエティ的肉”就可以交差了。任务完成后回到宿屋和老板交谈发生剧情，然后回工会报告。

任务 新食材，ゾンビ
内容 有情报哦，ゾンビ的肉比较好吃。麻烦你弄一些来。需要ヴェノゾンビ10个或者サイレントゾンビ15个以上。
报酬 49000G+バトルフォールド
任务说明 ヴェノゾンビ和サイレントゾンビ在ガロ遗迹和ヘズウード墓地出没，都是拿铲子的僵尸，只要讨伐足够的数量就可以回去了。

任务 恶しま刃
内容 教会到了解开魔剑封印的时期了，请到スルムス炎洞的封印处取回剑。
报酬 黄灭の麻痹の矢
任务说明 来到图中位置取得魔剑，之后返回教会发生剧情，最后回工会领取报酬。



任务 交涉の品
内容 我寻找的东西我朋友有，他需要レッドドラゴン的鳞来交换，请讨伐レッドドラゴン10只。另外，如果能讨伐10个アイボーン就有追加报酬。
报酬 武器+14000G
任务说明 レッドドラゴン是紫色的龙，アイボーン就是眼球怪。两者都在“スルムス炎洞”出没。

任务 勇气の证
内容 我儿子重病，需要手术。不过他怕去医院，需要拿“ミノタウロスの角”来做勇气证，请打倒10头ミノタウロス。
报酬 23000G
任务说明 去“スルムス炎洞”讨伐10个ミノタウロス，然后回工会报告。注意，不能多也不能少，最好就是10个。

任务 まだ见ぬ土地へ
内容 在ニブリガン冰洞里有未发现的地方，里面的怪物抢走了钥匙，请务必取回来。
报酬 小道丸
任务说明 以前在ニブリガン冰洞有打不开的门，现在可以进去了。进去最深处来到新迷宫“流浪地”。这个迷宫的道路不是很宽，回避敌人时要注意。来到图中的地方杀死敌人就可以得到钥匙“皇国の键”，有了它就可以去“ホクバイの里”了。



任务 开かずの扉
内容 前往コフィネス深处的地方把我被怪物夺走的钥匙取回来。
报酬 ブレスプレート
任务说明 前往コフィネス的最深处，以前打不开的门现在可以通过了。里面就是フォートマスポート，在图中的地方击破怪物就能取回钥匙“セキュリティーα”。之后返回工会发生剧情正式得到“セキュリティーα”，用它可以打开通往ヘルフォート的大门。



任务 大切な键

内容 我很重要的钥匙丢失在墓地里了，请前去那里寻找，估计是被怪物拿走了。

报酬 7300G

任务说明 前去墓地寻找钥匙，在图中的地方找到怪物并消灭掉就可以得到钥匙。之后返回工会发生剧情就可以正式得到"墓地の键"了。它的作用是开启フォートマスポート到墓地的近路。



任务 秘密のルート开通！

内容 在街道和フォートマス之间发现了秘密通道，有兴趣的请到フォートマス来。途中如果有讨伐20只リザードソルジャー会有额外的奖励。

报酬 11000G+ゴシックメイル

任务说明 只有到达フォートマス后才会出现的任务。リザードソルジャー就是マーニディル洞穴中的蜥蜴人，先讨伐20只后再前进。来到フォートマス见到委托人，剧情后就可以利用这里的酒场到达王都的酒场了。

任务 极密书

内容 屋内的机密文件被盗，可能是敌人领主做的，请到流浪地追击。

报酬 包平

任务说明 来到流浪如图所示位置发生剧情，战斗后得到"极密书"，之后返回工会报告。注意，这里一次都不能和其他敌人战斗，否则任务会强制终了。



任务 サシ胜负！

内容 谁来和我一决胜负？谁先在流浪地杀死50个敌人并返回王都工会就算胜利，胜利了就会……

报酬 3400G

任务说明 很简单的任务，去流浪地杀死50个敌人后到王都工会报告，之后キョウ就会成为我方同伴。

任务 新ギルド！

内容 我在"ホクバイの里"开设了新的工会，刚开始运行，但是却没有任何消息，请谁到这里来。

报酬 9500G

任务说明 直接前往"ホクバイの里"发生剧情，之后就可以利用酒场自由往返于王都和这里，并且也能在此接任务。

任务 改造マニアノ相棒

内容 我的伙伴到ヘルフォート去还没有回来，请帮我找到他！

报酬 13000G

任务说明 先利用秘密通道来到フォートマス，之后去ヘルフォート图中位置就能找到该同伴。然后回到フォートマス的道具店获得贵重品"亲睦の证"，这里选择第1个选项，エース就会成为同伴，同时机器人种族同伴的制作权利正式开启，最后回工会报告。



任务 ゴールドニラッシュ

内容 请前往妖界采取メタルなカケラ，然后到酒场来。如果能捕获メタルヌッペラ15个更好。

报酬 17000G+12000G

任务说明 "メタルなカケラ"在メタルヌッペラ身上，特定的那只在妖界和ヘルフォート的大门那块区域。メタルヌッペラ属于稀有怪物，寻找时要有耐心。

任务 鬼退治

内容 最近在"ホクバイの里"频繁发现有鬼出没，请在出现伤亡前去妖界讨伐20个鬼。

报酬 15000G

任务说明 很简单的任务，只要在妖界反复寻找鬼即可。杀够20只后就可以返回工会报告，这个是可以反复执行的赚钱任务。

任务 奈落の道

内容 在妖界发现开启通向ヘルフォート的大门了吗？其实需要开两次门才能打通两界的通道，请带我到ヘルフォート那侧大门，我在宿屋。

报酬 12000G

任务说明 先去宿屋接委托者，然后前往ヘルフォート之前不能打开的那扇门前就会自动发生剧情，入手贵重品"セキュリティーβ"。此时就能自由来往妖界和ヘルフォート之间。

任务 ロザリーな追え！

内容 有情报说在王都的街上有人看见ロザリー，请到我这里来。

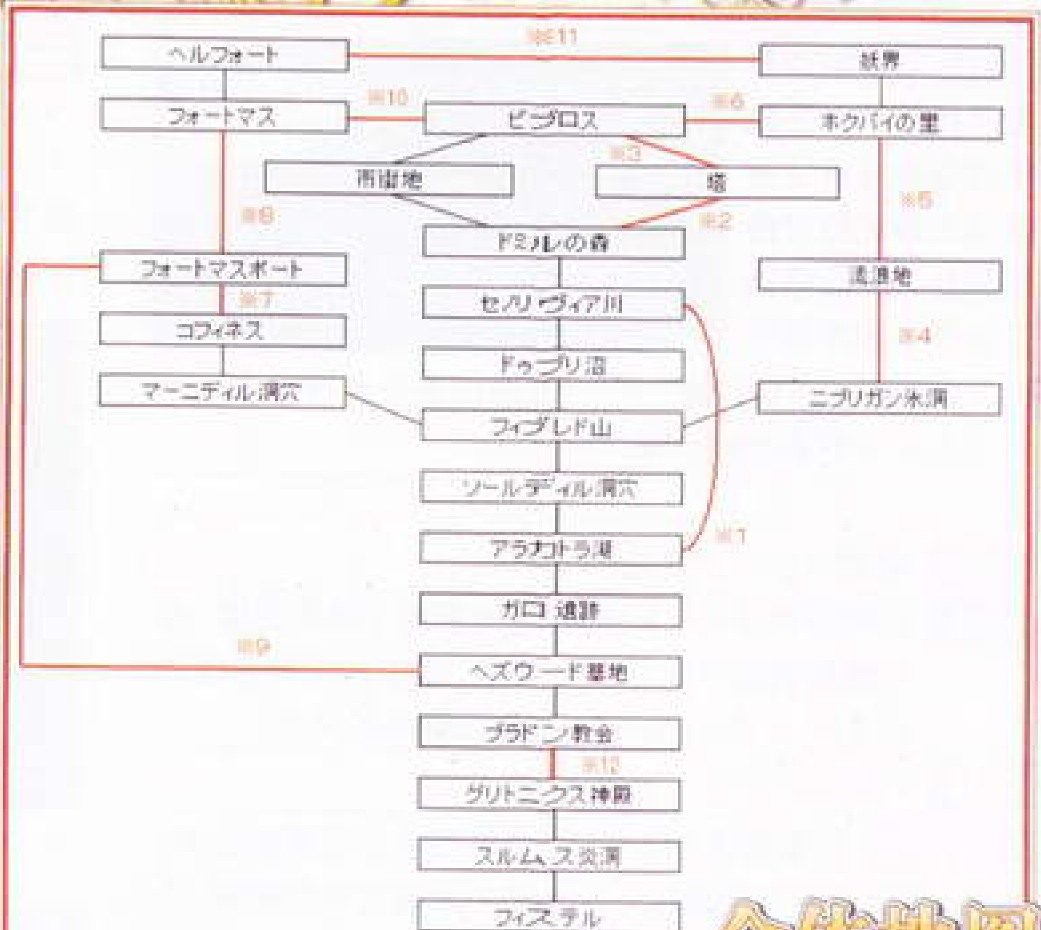
报酬 バトルンク

任务说明 先去宿屋，进去后发生剧情。之后为了收集情报在街上打听情报。依次与水池边的妇女、城门前的妇女、水池边的妇女对话。最后在街道右上方的水井边发现她的信。剧情后向工会报告。

迷宫区域详解

※1需要"关所の键"（在アラカトラ湖得到）
※2需要"古塔の键"（在ニブリガン冰洞得到）
※3需要"塔の大键"（在塔得到）
※4在流浪地调查一扇打不开的门后，完成任务"まだ见ぬ土地へ"
※5需要"皇国の键"（在任务"まだ见ぬ土地へ"中获得）
※6完成任务"新ギルド！"
※7完成任务"开かずの扉"
※8需要"セキュリティーα"（在任务"开かずの扉"中获得）
※9需要"墓地の键"（在任务"大切な键"中获得）
※10完成任务"秘密のルート开通！"
※11需要"セキュリティーβ"（在任务"奈落の道"中获得）
※12剧情任务"精锐求む"通过后

另外，在フィブレド山不可思议的石碑处输入不同的密码就可以去ニブリガン冰洞和マーニディル洞穴，一次只能前去一个地方。两者密码如下："ニブリガン冰洞"为△□××；"マーニディル洞穴"为□△○○。关于隐藏迷宫"塔"，一共有十层，每层敌人都不一样，很多特定敌人只能在这里遇见。



ガロ遗迹

出现怪物	ラット、ヴェノラット、サッファラット、ヴェノゾンビ、サイレントゾンビ、サッファゾンビ、パラライズゾンビ、スカルシーフ、スカルスラッシャ、リビングメイル、ワイルドメイル、ミミック、ワイバーン、ヴァンパイア
掉落稀有道具怪物	サッファゾンビ、リビングメイル、ワイルドメイル、スカルシーフ、ヴァンパイア、ワイバーン

ヘズウード墓地

出现怪物	ヴェノゾンビ、サイレントゾンビ、サッファゾンビ、パラライズゾンビ、スカルシーフ、スカルスラッシャー、スカルコマンダー、スカルナイト、ダークゴースト、サイレントゴースト、ナイトメイル、ミミック、グリムリーパー、ハイヴァンパイア、メデューサ、メデュラー
掉落稀有道具怪物	スカルナイト、サイレントゴースト、ナイトメイル、グリムリーパー

ブラドン教会

出现怪物	マーダーラット、バーサーラット、ハンティングラット、リビングメイル、ワイルドメイル、ナイトメイル、キングメイル、グリムリーパー、デス、サイレントゴースト、パラライズゴースト、ヴェノガーゴイル、ダークガーゴイル、サイレントガーゴイル、サキュバス、サキュバスクイーン、インキュバス、インキュバスロード、キラーミミック、魔法使い
掉落稀有道具怪物	ハンティングラット、ナイトメイル、ヴェノガーゴイル、サイレントガーゴイル、サキュバスクイーン、インキュバスロード、魔法使い

グリトニクス神殿

出现怪物	スカルスラッシャ、スカルナイト、スカルコマンダー、ヴェノガーゴイル、ダークガーゴイル、サイレントガーゴイル、サッファガーゴイル、パラライズガーゴイル、ストーンガーゴイル、メデュラー、メデュリアン、ハイヴァンパイア、ヴァンパイアロード、ウォリアー、ストロングウォーリアー、ブレイブウォーリアー、キングウォーリアー、魔法使い、僧侶、魔导士、神官、キラーミミック
掉落稀有道具怪物	ストーンガーゴイル、メデュリアン、魔导士、神官

スルムス炎洞

出现怪物	ミノタウロス、バーサークミノタウロス、アマルガム、アマルガムアーチャー、アマルガムウォーリア、アマルガムオフィサー、レッサーデーモン、レッサーデーモンロード、炎のジャイアント、空のジャイアント、冰のジャイアント、アイボーン、レッドドラゴン、グリーンドラゴン、ブルードラゴン
掉落稀有道具怪物	バーサークミノタウロス、アマルガム、レッサーデーモン、炎のジャイアント、アイボーン

フィステル

出现怪物	ミノタウロス、バーサークミノタウロス、キングミノタウロス、レッサーデーモン、レッサーデーモンロード、グレーターデーモン、グレーターデーモンロード、イフリート、ハイイフリート、イフリートエンペラー、レッドドラゴン、ブルードラゴン、グリーンドラゴン、グレータードラゴン
掉落稀有道具怪物	キングミノタウロス、イフリートエンペラー

隐藏迷宫

マーニディイル洞穴

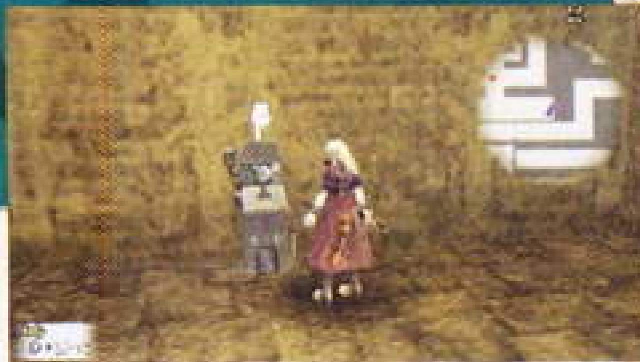
这里是地下矿坑，敌人多为老鼠、蜘蛛等。主要以拉杆为机关，往下走可以到达地下水路コフィネス。注意这里和后面提到的迷宫都是剧情任务中不会涉及到的场所，因此即使不前往也一样能通关。



出现怪物：ヴェノゾンビ、サイレントゾンビ、サッファゾンビ、パラライズゾンビ、ヒルメイジ、ヒルプリースト、ヒルエンチャンター、スライム、ヴェノスライム、ダークスライム、サイレントスライム、サッファスライム、ストーンスライム、リザードシーフ、リザードソルジャー、リザードアタッカー、リザードスラッシャー、リザードコマンダー、キャプテンリザード、リザードタンパー、炎岩人、冰岩人、コボルド、グリーフコボルド、ミミック

コフィネス

接着上面的マーニディイル洞穴就可以来到这里，这里没有太多的分支，只是道路非常曲折，而且很狭窄。敌人的攻击范围也显得比较大，敌人进攻意识很强，要注意实在不能回避最好正面迎敌。这里的机关是图中所示的通话机。



出现怪物：ラット、ヴェノラット、杀人ゲモ、毒ゲモ、痺ゲモ、病ゲモ、ヴェノゾンビ、サイレントゾンビ、ブラックベルト、ダークベルト、キングベルト、ヒルメイジ、ミミック、リザードシーフ、リザードアタッカー、リザードコマンダー

フォートマスポート

必须先完成任务“开かずの扉”，才能从コフィネス最深处紧闭的大门来到这里。这里分支比较多，而且敌人的体积也很大，要十分小心。如果角色的防御力不太理想的话最好多准备些复活药，注意这里的敌人石化能力很强。此场景的机关是通讯设施。往前走可以来到フォートマス（需要钥匙），这是一个机器人的居住地，里面和王都的街道一样有各种设施，比如宿屋、商店、酒场等。需要提醒的是，一旦进入这里，之后使用回街魔法就会以此为据点，要回王都的街道就只能靠徒步走回去了！另外这里还有通向墓地的近路，同样需要钥匙。

出现怪物：タンク、スカウト、ブリキロボット、スチールロボット、スカイドリーマー、はぐれ机器人、ミミックマシーン、コボルド、グリーフコボルド、フーリーコボルド、バーサークコボルド、炎岩人、冰岩人、空岩人

ヘルフォート

通过フォートマス就可以来到这里，最初这里哪里都无法前去，只能在这个迷宫里行走。此处对角方向的道路是相连的，所以只有一条路可以出去，当完成某些特定任务后才能和妖界互通。这里的机关和上面一样是通讯机。有些地方还可以得到一些钥匙，主要用来打开相邻的几个门。里面都是些很强大的敌人，进去前要做好准备。

出现怪物：グリーフコボルド、フーリーコボルド、バーサークコボルド、炎岩人、冰岩人、空岩人、ビーム炮台、パノラマステルス、ブリキロボット、スチールロボット、スカイドリーマー、コスモドリーマー、暴走机器人、ミミックマシーン改、ミミックコマンダ、エージェントブレイン、ゼネラルタンク、クライズ伯爵

ニブリガン冰洞

这里的怪物比较集中，而过道也很狭窄，所以躲避很困难。版图并不复杂，只是弯道多。这里可以得到“古塔の键”，用来打开森林最初打不开的无名塔。

出现怪物：ラット、ヴェノラット、サイレントラット、パラライズラット、サッファラット、ウルフ、ヴェノウルフ、パラライズウルフ、ヴェノクロウ、サイレントクロウ、パラライズクロウ、サッファクロウ、サイクロプス、ダークサイクロプス、サイレントサイクロプス、ストーンサイクロプス、イエティ、スーパーイエティ

流浪地

这里的造型明显就是古代的日本。连敌人都是日本的武士、忍者。这里是最不可能迷路的地方，机关是“台座”。往前走就能到达隐藏街道“ホクバイの里”，这里同样有宿屋、商店、酒场等设施，以后还可以通过密道和王都的街道相连。

出现怪物：ししまる、だいきち、武士、女武士、ながれ武士、下忍、くの一、百目、百一目、ぬっぺらぼう、天狗、铠武者、领山吉忠

妖界

通过"ホクバイの里"可以到达这里，此处就是日本传说的鬼界（和我们这里说的地狱一样），道路复杂而且敌人众多，没有一定的实力很容易被灭。以后这里还可以和ヘルフォート互通，不过需要完成一个特定任务而已。另外还需要注意妖界的门都是单方向传送的。

出现怪物： さすけ、狐面の女武士、般若の女武士、翁面の武士、くの一上、百一目、メタルヌッペラ、れいこ、おいち、天狗、童子、将军の魂、极恶焰魔、火炎车、水冻车、鬼、青鬼、赤鬼

加入同伴一览

名字	种族	职业＆等级	备注
リーネ	エルフ	Pr1	有前作记录则自动生成
サーバス	人类	Kn16、Fi8	任务"相棒の形见"完成后
マリン	ドワーフ	Ni18、Th9	任务"紧急调查"完成后
シルビイ	エルフ	En20、Ma10	任务"情报收集"完成后
ヘンリー	ホビット	An8、Pr4	任务"ヘンリーを探せ"完成后
キョウ	アカトキ	Sa18、Mo9	任务"サシ胜负！"完成后
コロ	狗	Gu16	任务"ウルフ再び"完成后
エース	机器人	Mc18	任务"改造マニアノ相棒"完成后
キリアン	アカトキ	Fi24、Sa17	通关后
オットー	エルフ	Kn14、An7	通关后
アーノルド	ホビット	An16、En8	通关后
ロザリンド	人类	Kn16、Ma8	通关后

职业技能

※这里仅给出隐含技能，像每个职业到特定等级就出现的攻击技并未列出。

技能	职业	条件	说明
盾装备可能	Fi、Kn	副职业2	可以装备盾
二刀流可能	Fi、Sa	副职业2	可以同时装备两把同类型的片手武器
弓装备可能	Th、Ni	副职业2	可以装备弓
ナックル装备可能	Mo	副职业2	可以装备ナックル
刀装备可能	Sa	副职业2	可以装备刀
手里剑装备可能	Ni	副职业2	可以装备手里剑
HPMaxUP	Fi	副职业2	HP最大值上升
HPMaxDOWN	An、En	副职业2	HP最大值下降
MPMaxUP	Pr、Ma、An、En	副职业2	MP最大值上升
MPMaxDOWN	Fi、Mo、Th	副职业2	MP最大值下降
攻击魔法LV1～5	Ni	副职业2	可使用LV1～5的攻击魔法
攻击魔法LV1～6	Ma、An	副职业2	可使用LV1～6的攻击魔法
回复魔法LV1～5	Kn	副职业2	可使用LV1～5的回复魔法
回复魔法LV1～6	Pr、An	副职业2	可使用LV1～6的回复魔法
附加魔法LV1～6	En	副职业2	可使用LV1～6的附加魔法
移动速度UP	Th	主职业	移动速度上升
HP自动回复	Mo	副职业2	一定时间内角色HP徐徐回复
气息消去	Ni	副职业2	一定时间移动中不被敌人发现
发现度减轻	Th、Ni	副职业2	敌人很难发现自己
G入手	Th	副职业2	钱入手几率增加
移动时MP回复UP	Ma、Pr、Kn、Ni、An、En	主职业	移动时MP回复量增加

斗技场信息

H等级

参加费用 50G

对战情况
1回战：ビー×3、イーア×2
2回战：マンティス、キライーア×2、ビー×2
3回战：ビートル、ビー、ヴェノビー、ダークビー×2、マンティス

奖品 100G、エイドの小瓶、バンダナ、紫铅のクロスグローブ等

G等级

参加费用 100G

对战情况
1回战：ヴェノイーア、キライーア×2、ヴェノビー、ダークビー、ビー
2回战：ヴェノマンティス、キライーア×3、ビートル×2
3回战：ヘラクレス、レッドビートル、ブルービートル、グリーンビートル、ビートル×2

奖品 200G、ジャマダハル、黑乱のジャマダハルEV、黑乱のジャマダハルHU、蓝快のジャマダハルIN、ロングソードMC、マスク、ロングソードAN、ロングソードEV、ロングソードYO等

F等级

参加费用 500G

对战情况
1回战：ミスチーフ、エンヴィー、ヒステリー、トルネードウィング、フレアウィング、フリージウィング
2回战：オーク、オークメイジ×2、オークソルジャー×2、オークナイト
3回战：ヴェノトロール×2、オーク、ミスチーフ

奖品 1000G、翠乱のトマホークBP、蓝乱のスクトゥム、蓝铅のハードレザーゲートル、黑铅のハードレザーゲートル等

E等级

参加费用 1000G

对战情况
1回战：イエティ×3、ヴェノウルフ×3
2回战：イエティ×3、ヴェノナッツ、サッファナッツ、パラライズナッツ
3回战：ヴェノナッツ×2、サッファナッツ×2、パラライズナッツ×2
4回战：ゴブリンリーダー、ゴブリン、ゴブリンファイター、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー
5回战：サイクロプス×3、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー

奖品 2000G、黑乱の天倚云剑EV、小狐丸AD、ハンティングボウ等

D等级

参加费用 5000G

对战情况
1回战：女武士×4、くの一×2
2回战：ながれ武士×4、下忍×2
3回战：铠武者×2、ながれ武士×2、下忍、くの一
4回战：火炎车、青鬼×2、赤鬼×2
5回战：极恶焰魔、青鬼×2、赤鬼×2

奖品 10000G、ジェンダワ、HPネックレス、虎入道等

C等级

参加费用 10000G

对战情况
1回战：タンケ×2、パノラマステルス、コスモドリーマー、暴走机器人
2回战：ミミックコマンダー×2、ミミックマシーン改×2、パノラマステルス
3回战：エージェントブレイン×2、ミミックコマンダー、ゼネラルタンク、パノラマステルス×2
4回战：ゼネラルタンク×2、ミミックコマンダー、エージェントブレイン、パノラマステルス×2
5回战：クライズ伯爵、ミミックコマンダー、エージェントブレイン、ゼネラルタンク、パノラマステルス×2

奖品 20000G、黑铅の上衣、翠灭の病の矢、黄乱のミョルニルAN等

B等级

参加费用 50000G

对战情况
1回战：ゴブリン×2、ゴブリンファイター、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー、ゴブリンリーダー
2回战：ゴブリンビートル、ゴブリンファイター、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー、ゴブリンリーダー
3回战：ミミックゴブリン、ゴブリンファイター、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー、ゴブリンリーダー
4回战：トロールゴブリン、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー、ゴブリンリーダー×2
5回战：ワイバーンゴブリン、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー、ゴブリンリーダー×2
6回战：ミノタウロス、アマルガム、アマルガムアーチャー、アマルガムウォーリア、アマルガムオフィサー
7回战：バーサークミノタウロス、レッサーデーモン×2、グレーターデーモン×2

奖品 100000G、アロンDR、オリハルコンIN、黄灭の麻痹の矢

A等级

参加费用 100000G

对战情况
1回战：イフリート、レッサーデーモン、グレーターデーモン
2回战：ビッグマンティス、キングベルト×3
3回战：キングベルト×2、レッサーデーモン、レッサーデーモンロード、グレーターデーモン、グレーターデーモンロード
4回战：アマルガムオフィサー×2、レッサーデーモン、レッサーデーモンロード、グレーターデーモン、グレーターデーモンロード
5回战：ウルトライエティ、だいきち×4
6回战：ストロングウォーリア、アマルガムオフィサー、魔导士×2、神官×2
7回战：强化型ミノタウロス、レッサーデーモンロード、グレーターデーモンロード
8回战：アマルガムオフィサー×2、レッサーデーモンロード×2 グレーターデーモンロード×2
9回战：キングヴァンパイア、ストロングウォーリア、魔导士、神官、レッサーデーモンロード、グレーターデーモンロード
10回战：灰眼の王、魔导士、神官

奖品 200000G、スチールヘルム（赤铅、黄铅、黑铅）、ハードレザーゲートル、紫乱のライジングフォースYO、黄乱のライジングフォースGG、黑击のエクスカリバーYO等







文 盲先知
美编 小鱼仔

无限边境 超级机器人大战OG传说				
无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ				
NDS	NBGI	RPG	2008年5月29日	日版
	1人	1Gb	6090日元	无对应周边

《OG传说》

研究中心 CENTER RESEARCH

角色性能分析

特殊技能

游戏中的每个角色都有自己固有的一些特殊技能，这些技能在满足条件时就会有一定几率发动。发动技能的条件大多是HP、SP或COM在一定水平以下，像是"HP10%以下"等比较危险的条件看似不容易达成，其实也不难。在战斗中以复活药"リライザー"将队友复活的话，队友的HP就会是10%，刚好达到发动技能的条件，有加速精神、技能又强的零儿很适合这种战术，可以用队伍中最后一个行动的人给他使用复活药，这样下回合在敌人行动前就能轮到他。而速度垫底的KOS-MOS一般注定是最后一个行动，它又有大幅回复HP的精神，把它的HP控制在10%有可能会发动攻击力翻倍的技能，之后再回复HP，效果非常好。



▲KOS-MOS的强力技能"圣母の器"发动。

技能	效果	条件
哈根		
饱き性	TEC-10	5%几率发动
ガンファイト	3回合内CRT增加20%	10%几率发动
开拓者精神	下次攻击时F.G提升率1.5倍	F.G30%以下时30%几率发动
斗争心	COM值回复30%	10%几率发动
底力	DEF+10、CRT与EVA各+10%	HP30%以下时50%几率发动
起死回生	HP、SP、COM全回复	HP、SP、COM均10%以下时必定发动

TIPS Level Up：角色升级时HP与SP全回复，所以在练级的时候可以放心地使用各种精神、特殊技来作战以提高效率。

艾洗		
ショート	HP减少5%	5%几率发动
インファイト	3回合内TEC增加15%	10%几率发动
リペアキット	HP回复10%	10%几率发动
プロペラントタンク	回复20点SP	SP10%以下时10%几率发动
フルブロック	3回合内不会陷入异常状态	10%几率发动
ソーラーパネル	F.G+20%	10%几率发动
神夜		
ひっこみ思案	SPD-10	5%几率发动
敏感ボディ	敌人的一次攻击全miss	HP30%以下30%几率发动
精神统一	回复20点SP	HP10%以下时10%几率发动
がんばり屋	战斗获得经验值1.5倍	HP50%以下时50%几率发动
インファイト	3回合内TEC增加15%	10%几率发动
一击必杀の心得	下次攻击伤害1.5倍	HP10%以下时30%几率发动
锡华		
冷え性	F.G-10%	5%几率发动
月面步法	3回合内SPD增加15%	SP10%以下时50%几率发动
ガンファイト	3回合内CRT增加20%	10%几率发动
强运	战斗结束后获得资金1.5倍	SP50%以下时10%几率发动
大胆不敌	3回合内COM值150%	HP10%以下时30%几率发动
底力	DEF+10，CRT与EVA各+10%	HP30%以下时50%几率发动
零儿		
气负い	COM-10	5%几率发动
有栖家の血	回复20点SP	HP10%以下时10%几率发动
九字の型	COM增加30%	COM10%以下时50%几率发动
逆转への秘策	下次攻击时F.G增加率1.5倍	HP10%以下时30%几率发动
物忌の型	敌人的一次攻击全miss	HP10%以下时50%几率发动
桔梗印の型	3回合内COM值120%	HP10%以下时30%几率发动
小牟		
不摄生	DEF-10	5%几率发动
特选・油扬げ定食	我方全体回复30%HP	10%几率发动
桔梗印の型	3回合内COM值120%	HP10%以下时30%几率发动
禁の型	下次被攻击时GRD+50%，伤害减少30%	COM10%以下时50%几率发动
せっかち	3回合内SPD增加15%	HP10%以下时50%几率发动
厄除の型	解除自身异常状态	HP50%以下时50%几率发动
KOS-MOS		
调整不足	ATK与DEF-10	5%几率发动
チャージ	F.G增加20%	COM10%以下时30%几率发动
圣母の器	回复我方全体30%COM和异常状态，3回合内对异常状态免疫	HP10%以下时30%几率发动
ブラッドダンサー	下次攻击伤害2倍	HP10%以下时30%几率发动
プラチナシンガー	下次被攻击时GRD+50%，伤害减少30%	HP10%以下时50%几率发动
ブースト	下回合必定先行动	SP10%以下时50%几率发动

角色性能

除了3台只能作为援护出现的机体外，游戏中一共有7名角色可供玩家使用，由于每位角色的精神、技能和能力成长各不相同，所以在队伍中也有适合各自能力的位置。在菜单的"技"一项中(地图中和战斗中均可)，我们可以改变角色在战斗中所使用的招式和顺序。由于角色的COM一般上限为100%，我们一般不能连用5次威力最大的招术，所以搭配角色的5个招术就成了一门学问。关于角色的位置与招术使用，可能每位玩家都有自己的风格和喜好，所以这里的介绍不一定适合所有人，下面就为大家推荐一些个人心得，希望能对各位玩家起到启发作用。

TIPS 快速游戏：和传统的《机战》系列"作品一样，本作在剧情对话时按R+A键可以快速进行对话。而杂兵战逃跑成功率100%也让游戏的节奏略有加快。

哈根



作为主角，哈根的各项能力数值都在整个队伍的平均水平线以上，招式也都中规中矩，特殊技非常强力，配合最终精神“切り札”可以打出很高的伤害，而其他精神也保证了自己和队伍能够更好地输出伤害，是一个典型的进攻型角色，在游戏后期是整个队伍中火力最猛的攻击手，这让他坐定了队伍中前锋的位置。而且3台援护机体的能力与哈根的能力挂钩，真是不能不练的角色。由于玩家无法培养角色的具体数值，所以给装备就成了玩家塑造角色的不二法门。哈根的装备建议以CRT、ATK和SP为重。由于他有提高全队会心率的精神，自身如果再进一步加强就能在攻击中发动大量会心一击，攻击力非常强。而提高SP则能让他更频繁地使用各种强力精神。



▲哈根一出手就是黑桃A的同花顺。

推荐连技

连技1(威力：高 COM消耗：150% F.G增加：约59%)
ファイブ・スタッド(取消)→ファイブ・スタッド(取消)→ファイブ・スタッド(取消)→ファイブ・スタッド(取消)→ハイロー・ドロウ

连技2(威力：高 COM消耗：95% F.G增加：约18%)
ジャック・ポット→ベスト・フラッシュ→ファイブ・スタッド→ジャック・ポット→ベスト・フラッシュ

对于使用破防精神代价较高的哈根来说，第一击的Hit数要足够多以便破防。第一套连技需要在使用了精神“孤高”后COM变为150%时使用，不仅威力极大，而且取消ファイブ・スタッド既能增加大量F.G长度，又不会损失太多伤害，对BOSS时配合精神效果极佳。第二套连技比较重视泛用性，对杂兵战时相当实用，尤其是最后一招有机会将敌人击昏，使其本回合内无法行动。哈根的连技间空隙较大，对较重的敌人时很容易中断，必要时需要配合援护攻击。

艾冼



艾冼的各项能力中突出的是防御力较高和血很厚，不过在这个敌兵心情好就能秒人的游戏中，这一点点区别影响并不大，反而铁壁、不屈、必闪等一些实用的精神对提高角色存活率方面作用较高。由于艾冼精神的攻击性不是很强，招式方面很难威力与F.G并重，让人很难取舍。好在它的援护攻击性能与攻击力都不错，所以把它放在后排作为支援是个不错的选择。作为前锋，艾冼的装备可以以CRT、SPD与SP为主，清理杂兵时效果还不错。如果作为支援用角色，则只提高其SP和ATK就可以了，不仅援护时能造成较高的伤害，在战斗之余还可以用“信赖”补充其他队员的HP。



◀飞拳也算是《机战》系列里不可或缺的元素了。

推荐连技

连技1(威力：中 COM消耗：75% F.G增加：约45%)
ゲンブ・スパイク(取消)→タイグレス・バイト(取消)→ゲンブ・スパイク(取消)→タイグレス・バイト(取消)→デモンズ・ランサー

连技2(威力：高 COM消耗：100% F.G增加：约8%)
ドラゴン・スケイル→デモンズ・ランサー→タイグレス・バイト→タイグレス・バイト→ディバイン・ランサー

TIPS 经验修正(1)：使用援护攻击结束整场战斗时所得经验值会变成平时的1.1倍，而使用特殊技和必杀技结战斗则能获得1.3倍的经验修正。

艾洗没有破防精神，所以起手第一招一般也需要Hit数较多。它的招术取消时伤害损失较多，所以如果以增长F.G为目标的话最好像上面的连技1那样使用COM消耗较少的招术。而连技2则是以造成更多伤害为目标，这套连技在艾洗提高会心率的精神"斗志"的支持下可以爆出较高的伤害，而"觉醒"则可以支持它多个回合都能连续攻击。

神夜



虽然初看上去是一个回复型角色，但神夜其实是队伍中拥有最强攻击力的队员之一。她攻击力和其他多数能力的成长较差，但是却有着游戏中的最强精神"奇迹"，即使消耗巨大，但是相比其作用来说是很值的。而且神夜的SP成长比其他角色高出很多，多用几次也没有关系。"铁壁"在本作中作用惊人，能大大提高角色的生存几率。除此之外，神夜还有着最强的回复精神和性能非常优秀的招式，实在是作为主力的最好人选。对于神夜，SP是最重要的，所以在选择装备的时候可以以提升SP为前提。她的速度较慢，在某些时候可以故意让她排在末尾行动，用精神来做回复工作。另外一种战术是利用精神"博打"以小消耗获得一些很强的精神。为了避免被负面精神点中，可以使用"信念"先对异常状态免疫。



◀胜利台词摘录：艾洗："那个，不沉吗？"神夜："你说剑吗？还是……"

推荐连技

连技1（威力：低 COM消耗：65% F.G增加：约41%）

如来の钵→蓬莱の枝（取消）→如来の钵→蓬莱の枝（取消）→如来の钵

连技2（威力：高 COM消耗：100% F.G增加：约22%）

燕の介→龙颚门の珠→如来の钵→蓬莱の枝→火鼠の衣

由于"直击"的支持，神夜可以轻松地以浮空招式做连技的开始，之后的连技由于招式浮空的能力强，连接也紧密，所以连技不容易中断。连技1的消耗很小，F.G增加速度却很快，威力也足以应付杂兵。连技2虽然是将她的招术全部施展一遍，但是连续性很好，威力也非常强，在精神支持下再连个必杀可以打出惊人的伤害。

锡华



锡华的速度成长在队伍中排名第一，相应的代价就是攻防与HP三项数值垫底。虽然看起来能力不强，但是她依然是队伍中不可或缺的成员。锡华的特点主要体现在临场支援上，她的招式增加F.G的效率极高，一些精神也都能对其他队员起作用。虽然起不到太大的攻击作用，不过能提高其他队员的作战效率，也算是不错的前锋人选。另外，锡华速度快，而且招术Hit数多，可以轻松破防来为后面连续攻击的队友提供帮助。装备方面建议加强她的SPD与SP，以便起到更好的支援作用，速度高可以保证杂兵战时她会先行动，然后逃跑可以节省时间。另一个使用锡华的策略是用她的强力特殊技"邪鬼铳·赌乱数"，这个技能会在敌我双方随机选择两人（不包括锡华自己），一个得到回复，另一个则受到很大的伤害。这个伤害可以轻易削减普通BOSS一半以上的HP，在我方有队员倒下，而敌人又多的时候可以试着赌一下。



▲锡华的爆发，一套连招瞬间增加80%多的F.G。

TIPS 经验修正(2)：使用精神"努力"或"应援"能让获得的经验值达到平时的1.5倍，这个效果可以和特殊结束的经验修正叠加。BOSS战推荐。

推荐连技

连技1(威力：低 COM消耗：100% F.G增加：约82%)
邪鬼铳・封印破(取消)→邪鬼铳・封印破(取消)→邪鬼铳・封印破(取消)→邪鬼铳・封印破(取消)→邪鬼铳・封印破

连技2(威力：高 COM消耗：100% F.G增加：约13%)
邪鬼铳・梵破→邪鬼铳・封印牙→邪鬼铳・弹锁→邪鬼铳・弹锁→邪鬼铳・封印破

由于招式性能原因，锡华对付体重高的敌人时略显吃力，招术以邪鬼铳・封印破为起始可以把人打飞，能稍微缓解一下体重的影响。连技1主要是能够让F.G大量增加，玩家也不必去抓取消时机，只要一直连按A键就可以了，只是这套连技的威力可以忽略不计。而连技2比较注重威力，但是总体威力与其他人相比依然不够强劲。

零儿



攻击力最高的队员，他的攻击力比其他队员高出了一个级别，配合初期就有的精神“魂”可以在整个游戏流程中起到强大的攻击输出作用，而他早期出现的精神“努力”也保证了他的等级不会落后，这样突出的能力如果不做为队伍的主攻手就太亏了。他的精神足以自保和保证每回合的攻击。另外，虽然零儿的速度成长不高，但是他有“加速”和“电瞬”两个精神，这可以很好地控制他出手的时机，配合他的全体回复精神能给队友很大帮助。另外，零儿的SP成长极差，在装备方面可以优先考虑增加SP，然后就是能提高伤害输出的ATK了。



▶零儿的沉稳与他的实力派作风相符。

推荐连技

连技1(威力：高 COM消耗：85% F.G增加：约10%)
二丁・树金道→火磷・壹の型→二丁・树金道→火磷・壹の型→二刀・电钢刹火

连技2(威力：高 COM消耗：100% F.G增加：约13%)
二丁・树金道→火磷・零の型→二刀・电钢刹火→二丁・树金道→二刀・电钢刹火

零儿的招术一般Hit数都比较少，所以为了破防，可以用二丁来做起始。由于他的招术取消时伤害损失比较大，所以不建议用他来增加F.G。并且因为攻击输出高的原因，F.G攒满后的必杀可以留给零儿使用，配合精神效果很好。连技1和连技2威力都不错，其中连技1对COM的消耗略少一些，在威力方面却并不弱；连技2中多数招式带有麻痹或气绝判定，对BOSS身边的杂兵非常适用，加上精神后的威力也十分可观。

小牟



小牟的SP成长较高，TEC更是全队第一，可是攻击力就不敢恭维了，她本身招式的攻击力就很一般，自身攻击力也比较低。虽然精神方面有热血，但是攻击输出平平。她的其他精神有



▶玩过《拳皇》的读者应该不会觉得这个招式陌生吧？

TIPS 经验修正(3)：在后排援护攻击的队员只能获得0.5倍的经验值，而且无法受到精神“应援”的影响，升级较慢。

很多是对敌人产生效果的，不过效果并不明显。“式占”可以给我方队员加上随机精神，运气不错时能连出几个魂、奇迹等，事先用“结界”也能防止被负面精神伤害，效果不错。不过这种战术会瞬间消耗大量SP，即使是SP较多的小牟也会觉得吃力。她有10%几率发动的特殊技能 可以免费为队员回复HP 效果不错，但是太考验RP了。总的来说让她做前锋会显得实力略有不足，考虑到她的援护性能不错，把她调到后排做支援是很合适的。装备方面，后排支援时主要考虑ATK基本就可以了。

推荐连技

连技1(威力：中 COM消耗：100% F.G增加：约16%)
小牟魔术→小牟魔术→小牟魔术→小牟魔术→小牟魔术
连技2(威力：高 COM消耗：95% F.G增加：约24%)
二丁・刺铠闪→朱雀刀・波乗の型→朱雀刀・波乗の型→朱雀刀・波乗の型→二丁・刺铠闪

连技1的使用分为两种情况，如果需要伤害时就每下都完整地打完，能有稳定的伤害；如果急需增加F.G，那就什么都不要管，连按A键就能让F.G增长大概51%，虽然没有锡华的性能好，但是也算勉强能用。连技2比较重视威力，但是对体重轻或重的敌人时不太稳定，需要精准的操作。小牟作为援护时的招式出招极快，而且可以把敌人定在空中，无论对付什么样体重的敌人时性能都极为出色。

KOS-MOS



加入最晚的KOS-MOS除了SP和速度以外其他能力都在队中属一属二，招式的攻击力也很强劲，即使在它没有增加伤害精神的情况下依然能够对敌人造成大量伤害。KOS-MOS的精神以回复与补给为主，其中的“补给”能够同时回复COM和SP，非常实用；而“直击”能让招术Hit数少的KOS-MOS直接突破敌人的防御，不可不用，加强自身防御的“铁壁”也是战斗中不可少的。“复活”与“绊”两个回复精神效果很好，不过相应的消耗就比较大，这对于SP非常少的KOS-MOS是很要命的。游戏中回复道具的使用很方便，所以KOS-MOS的SP还是留着使用其他精神比较好。在强化方面，KOS-MOS需要提高的是ATK、CRT与SP，以做到持续的伤害输出。



◀据说机器人之所以做成女性形态，是为了有更大空间来容纳武器。

推荐连技

连技1(威力：高 COM消耗：100% F.G增加：约10%)
DRAGON・TOOTH→S・SAULT→G・SHOT→X・BUSTER→VALKRIE
连技2(威力：高 COM消耗：120% F.G增加：约11%)
DRAGON・TOOTH→X・BUSTER→VALKRIE→X・BUSTER→DRAGON・TOOTH

和零儿类似，KOS-MOS的连技Hit少而攻击力高，使用DRAGON・TOOTH起手可以将体重较重的敌人挑飞以便之后的连续。连技中需要注意一些招式间的间隔时间长，如果手感没有保证的话最好使用无视敌人体重的精神“突击”。连技1适合在杂兵战中使用，伤害稳定，只有最后的VALKRIE有可能会中断。连技2需要在使用了精神“觉醒”后发动，伤害非常可怕。鉴于KOS-MOS没有攻击强化的精神，玩家可以用哈根的“士气”提高会心率，也可以用小牟的“式占”来试试运气。

好了，对于人物的分析就写到这里，这款游戏虽然容量不大，但是内容比较丰富，希望这篇小文对诸位玩家的攻关过程能够有所帮助。

TIPS F.G奖励：在干掉一名敌人时我方会获得F.G的奖励，具体数字为我们打死敌人过程中的连击数除以10，所以在打完敌人HP后可以适当"鞭尸"以提高F.G。

游戏万花筒

栏目主持：胧月



第六回《怪物猎人前线 Online》狩猎大会举行



由官方组织的《怪物猎人前线 Online》第六回狩猎大会于近日举行，具体的活动时间是2008年6月13日下午6点～2008年6月16日下午6点，这次的比赛项目有两种，分别是“韦驮天杯”和“巨大鱼杯”。

“韦驮天杯”是由“沙龙大鱼！”以及“镰蟹下拵ぇ”这两个任务组成的，猎人们要比的还是传统的“速杀”。“沙龙大鱼！”的目标是讨伐一头沙龙王与六头沙龙，HR5以上的猎人均可参加。而“镰蟹下拵ぇ”的目标则是讨伐镰蟹，猎人们不但要在短时间内消灭它，同时还必需将它的双螯与背壳破坏才算成功。另外，参加“韦驮天杯”的猎人除了弹药和瓶子以外不能携带任何道具，武器也只能使用稀有度2以下的，可见比赛对参赛者的技术要求非常高。

另外一个“巨大鱼杯”则是名副其实的钓鱼大赛，每条鱼按照大小划分为S～E级，猎人们要比的是谁钓上来的鱼最大。每场比赛都有指定的钓鱼地点，在指定地点以外的地方钓到的鱼不算在最终成绩内。



▲钓鱼可是猎人必备的技能之一。

每种比赛的前三名能够得到精美的虚拟奖杯，玩家可以用它来装饰自己的家具屋。除了奖杯外，第一名到第十名还能够获得猎团点数500点，第十一名到第一百名则能获得100点。



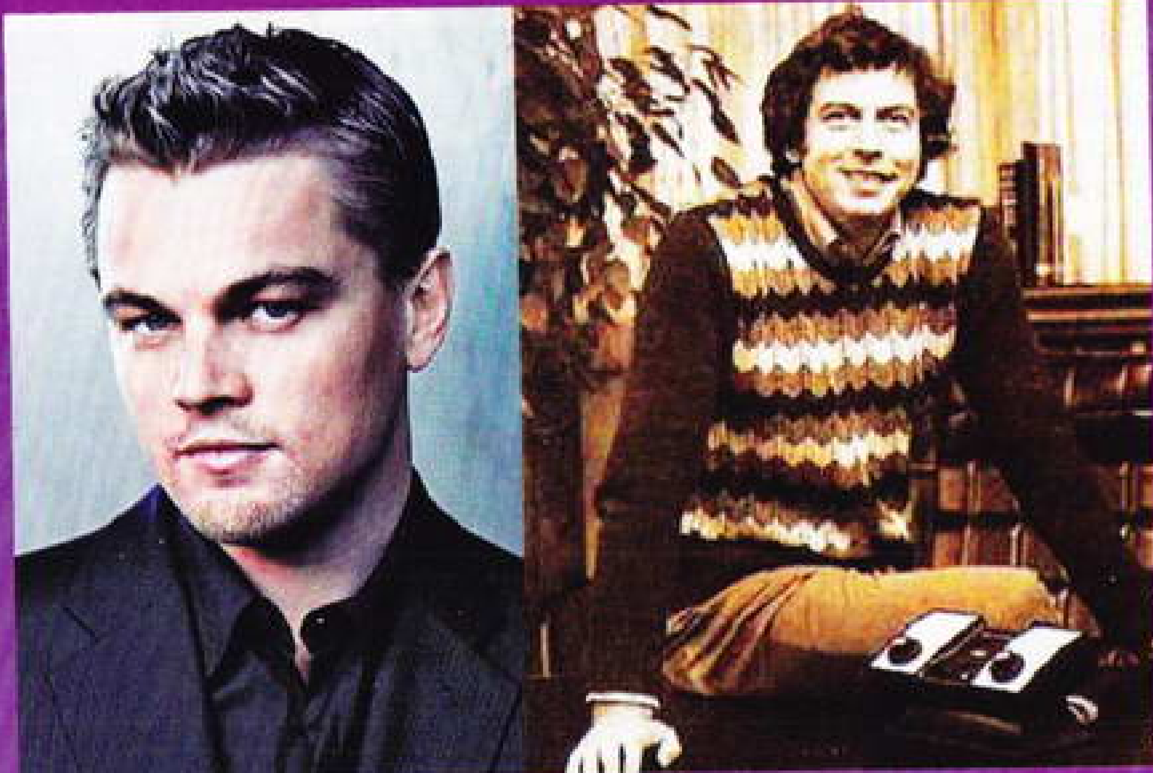


▶▲前三名猎人的奖品。





莱昂纳多即将饰演电子游戏产业教父



根据近日得到的消息，派拉蒙电影公司即将制作一部有关电子游戏产业之父诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）的传记片《雅达利》(Atari)，而我们熟悉的著名影星莱昂纳多·迪卡普里奥（Leonardo DiCaprio）会在片中饰演这位电子游戏界的传奇人物。嗯，看起来还蛮像的。

诺兰·布什内尔1943年出生于美国犹他州的盐湖岸边。60年代进入盐湖城犹他大学工程系。暑假期间，在马戏团门口摆摊叫卖弹子球、口香糖等小玩意。穿着花里胡哨的T恤衫，长发蓬乱，恹恹的，绝没有半点发迹的福祥。晚上，他出现在学校机房，玩电子游戏《太空争霸战》，这种游戏让人上瘾。他明白，如果在计算机上开了装硬币的槽，那他很快便可成为百万富翁。但用400万美元的大型机干这事，无疑是用高射炮打麻雀。1972年，他以250美元的资本创办最早的视频游戏公司Atari，推出第一个电子电视游戏乒乓球(Pong)，开辟出一个每年50亿美元的电视游戏产业，也为PC革命奠定了基础。







亲爱的，来我家打高尔夫吧！





我们见过了许多种高尔夫模拟设备，不过这个玩意儿还是相当有创意的。它的外形像一个充气小屋，采用塑料膜制成。你可以在里面看到一个投影仪，通过它和一些处理设备，就可以风雨无阻地进行高尔夫球技术练习了。这种模拟设备虽然不能让你成为老虎伍兹，但能够让你迅速从初学者晋升高手行列，至少比《大众高尔夫》有用多了……



多形态FC手柄茶几



国外玩家动手DIY的能力非同小可，而他们时常也会创造出令人惊异的作品，这次要为大家介绍的就是这款外型仿照FC手柄制作的茶几。没错，这张独特的茶几并非一件普通的家具，它拥有3种形态：茶几形态、储藏柜形态和手柄形态。



▲普通茶几形态，可以放置书本等杂物。





▶撤掉玻璃板后的储藏柜形态，这里可以看出Kyle是个绝对的游戏饭。

▼手柄形态，不过话说回来，要用这么大的“手柄”玩好游戏并非易事……



据这款FC手柄茶几的制作者Kyle介绍，这款茶几是他近期刚刚完成的作品。平时当作茶几摆放时表面覆盖有玻璃板，撤掉玻璃板就可以变成一个巨大的储藏箱，想要拿来玩游戏的时候，只要接上FC然后猛拍按键即可。他还找来了女友Emily进行实机测试，而且我们从Emily 脸上的表情可以看出，她玩得很开心。



2008年CLANNAD手办欣赏



07年的十月新番Key社的三大著名催泪弹之一的《CLANNAD》已在今年完结，其中那煽情感人的故事情节不知骗走了多少人的泪水这自然不用说，光里面人物的唯美对于美少女系OTAKU来说就又热血沸腾了一回吧。这次厂商在动画刚完结不久就又把游戏又移植到了PSP上，而各式的周边也从年初相继出炉！08年日本玩具商"寿屋"在1月和4月分别推出了伊吹风子和一之濑琴盈的手办。对于这些，我们只能说《CLANNAD》真是名利兼收啊。

▶校服版的风子不仅手中持有海星保驾护航，还附赠狗耳朵和狗尾巴，配上去真是萌到了极点！





"如果可以的话，请收下它"

风子常常说的话到了这里会不会又是一种自我推销呢？



▶一之濑琴盈手办里的附属道具相对于风子来说可能就不显得那么"可爱"了，不知大家还记得琴美小提琴会上的那首"死亡镇魂曲"吗？可谓居家旅行，杀人灭口，必备良器！





▲此手办还有兔耳和剪书两个版本，不管哪个都有萌的卖点。

好热啊！受不了了！现在深圳这种温度，只要稍微出去逛个5分钟，回来后衣服一定是透湿的。休息的时候只能一直呆在房间里吹吹空调，要多惨有多惨。哎，想到还有许多读者正在忍受着教室闷热的煎熬，本辑美图秀就为大家送上几幅清凉新图，降降暑吧。

栏目主持 宇轩

游戏美图秀

宇轩：我凉！



宇轩：我再凉！



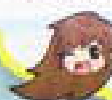
宇轩：凉死你不偿命啊！





宇轩：

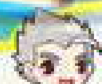
本来是要放一张祈的图，但后来决定气气胧月，改成萤了。



胧月：……







宇轩：为了服务女生，特地请朱雀和鲁鲁修客串清凉一下。



宇轩：

这张图并不清凉，但实在是好可爱啊！所以不顾主题就把它放上来了，年度最佳美图，决定了！



宇轩：

呃，"凉"宫春日……



MM甜品屋

栏目主持 洋葱、嘟嘟

大家好，从本辑起洋葱和嘟嘟的MM甜品屋正式开张了！甜品屋的主食是各种女性向游戏的相关内容和女玩家专访。在这里，各位女玩家可以畅所欲言，如果你有什么想说的，可以将你的联系方式发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)"，我们会主动联络大家的！

本次我们的特别嘉宾是来自南京的《罪恶装备》女玩家Magic小樱！Magic小樱曾参加过不少《罪恶装备》的比赛，在圈内颇有人气，她自己本人对这款游戏也有一种莫名的执着。

★个人档案★

昵称：Magic小樱

星座：处女座

喜欢游戏："《零》系列"、"《太鼓》系列"、"《罪恶装备》系列"

喜欢的食物：奶酪和桃子

最常说的一句话：恩哼~



爱上格斗

最初接触"《罪恶装备》系列"，完全是因为游戏精美的人设。当时我们COSPLAY社团要COS这部作品，为了研究衣服和武器的细节部分我稍微去尝试了一下游戏，结果马上就被个性的角色以及丰富的系统给吸引了。由于之前几乎没有怎么玩过格斗游戏，所以上手过程是非常"痛苦"的。之后有朋友告诉我，若真的想练就要多和别人对战，因此我开始出入街机厅。不过由于害怕被虐，所以一直不敢上去打，现在算算我"旁观"的日子加起来差不多有一年了(浪费了一年时间)……

旁观了一年后，因为"某个原因"我决定要开始认真打了。第一次坐到机子旁，我竟然莫名其妙地紧张了起来，大脑一片空白，连摇杆的方向都弄不清了，因此初回战的结果是可想而知了。

直到现在我玩"《罪恶装备》系列"已有两年之久了，但实力还是很弱，整天被别人虐。不过，即使每天被打我对这款游戏的热情也丝毫不变，相信只要有爱我总有一天能反扑成功DI。(*´O`)/

洋葱：热烈欢迎Magic小樱，搬花点灯铺地毯放音乐放狗。

Magic小樱：大家好，我是来自南京《罪恶装备》民工众的Magic小樱。

洋葱：人家难得放了一个笑点在句子里你就直接给忽略了啊。—_—#

Magic小樱：笑点？哪？

洋葱：……算了，我有个问题想问你。

Magic小樱：请说。

洋葱：你在文章中说因为"某个原因"你决定要开始认真打了，是什么原因？

Magic小樱：那个啊，因为我在南京圣骑士团周年比赛时遇到了另一个玩《罪恶装备》的女孩，当时我觉得自己终于找到伴了，所以有动力了。

洋葱：哦，真不错啊。

Magic小樱：是啊，她可是我命中注定的那个人啊。（＾u＾）

洋葱：……





洋葱：一般你和别人对战时，对方会因为你是女生而对你手下留情么？

Magic小樱：不认识的话一般不会，而且不少路人看我是女生都想上来在我这赚一局。

洋葱：世道变了。—_—

Magic小樱：自己人的话会稍微放点水。

洋葱：你自己本人希望别人放水么？

Magic小樱：遇上实力超强的一线高手，我还是希望对手稍稍放点水，若是二线或以下的就不用了。

洋葱：原来如此。



▲小樱的主力Potemkin

洋葱：小樱玩《罪恶装备》主力是谁？

Magic小樱：筋肉魔人PO（我忘了怎么拼了）。

洋葱：那块"肉"？这、这与你的形象也太不符合了吧？当初看你COS金发美女Millia的照片，我还以为你的主力是她呢。

Magic小樱：其实一开始我确实是用Millia的，但是经过一段时间后发现Millia对手法的要求很高，并不适合我这样的新手，于是才换了基本连相对简单，血厚根性好的PO。

洋葱：那你练PO完全是因为性能，不是因为喜欢这个角色么？

Magic小樱：不不不，我很喜欢PO的，PO很壮很厚实很有安全感，大叔万岁！

洋葱：瀑布汗……那么你现在的胜率如何？

Magic小樱：很渣，我们换下一个话题。



洋葱：最近在上海举办了斗剧预选赛，小樱你也参加了吧，和全国各地选手过完招有何感想？

Magic小樱：当时我只打了一场，而且输得一塌糊涂。比赛的机子是圆摇杆，没有明显的方向感，我恨圆摇杆全家……

洋葱：太可惜了，难得能和那么多高手过招却发挥不了。

Magic小樱：是啊，不过今年十月南京也会举行一个大型的《罪恶装备》比赛，全国各地不少高手都会去，到时又可以和他们过招了。

洋葱：你喜欢这种大型活动么？

Magic小樱：满喜欢的呀，全国一线齐聚一堂的感觉很棒。

洋葱：差不多了，樱樱，向各位读者道别吧。

Magic小樱：我要推倒你！

洋葱：没叫你对我告白，—_—正经点。

Magic小樱：大家88，喵哈哈哈哈！

米饼教室



高考结束，恐怕又有不少同学考完试就冲向游戏店，买了台PSP回家吧！不过作为新手PSP玩家，有些东西可是不能不知道的，而今天我们的“米饼教室”就来为各位新机友们集中介绍一些PSP的基础使用方法吧！

栏目主持：米饼

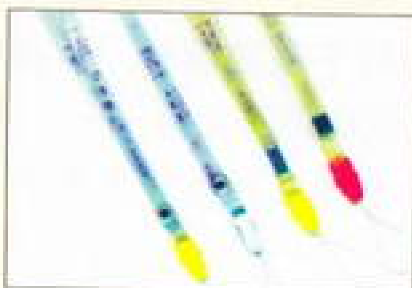
PSP新手指南（一）

1 腕带如何装

介绍 手机上有装腕带的地方，PSP当然也有。腕带有什么用处呢？MM们肯定会说是为了漂亮。现在PSP-2000包装中，已经不送腕带了。不过，这也给了我们更大的发挥空间，可以自己购买各式各样的腕带，当然手机腕带同样适合于PSP哦。一个带着Hello Kitty或者一个带着Mario头像的腕带附在PSP上，拿出去，可不止拉风这么简单。想让你的PSP更具个性吗？先从腕带着手。

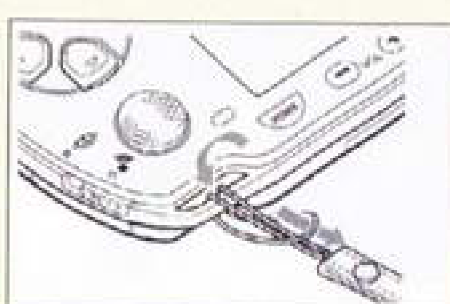
其实腕带不仅仅是让你的PSP更酷这么简单。它还有一个更重要的作用就是防止机器掉落。PSP的机身不大，外表光滑，如果玩游戏正在兴头，激动得将PSP扔出去也说不定哦。这可不是危言耸听，真有这样的例子。所以，我们在玩游戏的时候，最好将腕带套在自己的手腕上。这样无论游戏中有多兴奋，也不怕PSP掉落啦。

使用 PSP为腕带留出了大大的一个孔，在机器的右下方。我们只要将腕带的末端套在PSP上，然后将腕带回转，打一个结，这样腕带就安装好啦。玩游戏的时候，先将右手套在腕带上，再用右手拿着PSP，然后放心地玩游戏就成了。









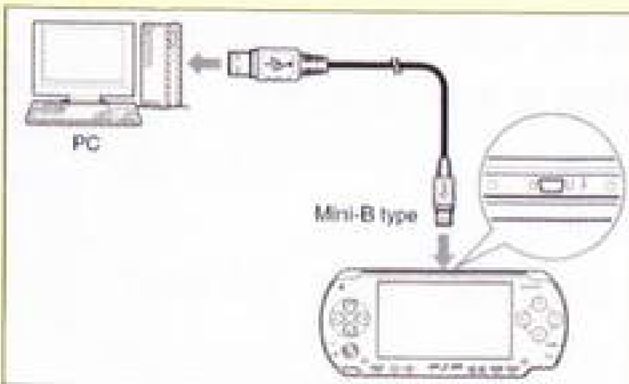
2 如何连接USB

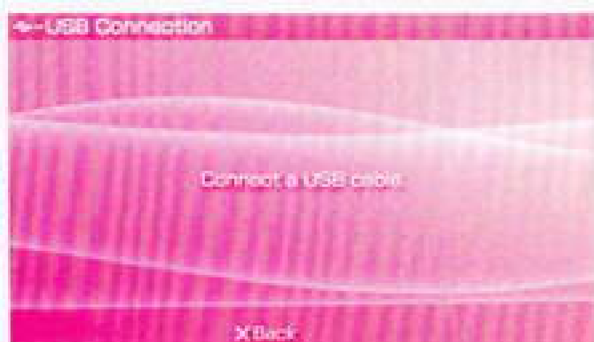
介绍 PSP的一大特点是内置了标准的miniUSB接口。通过USB连接线，PSP可以直接和电脑相连，传输数据。PSP包装中并没有附带USB连接线，但我们可以使用数码相机、MP3等相同接口的连接线替代，因为采用的是标准接口，所以完全可以兼容。

那么这个接口有什么用处呢？首先是方便用户同PSP传送数据。当PSP插入记忆棒，然后联入电脑的时候，电脑会将PSP识别为一个U盘，我们可以随意向里面拷贝游戏、图片数据，方便没有记忆棒读卡器的朋友。

另外，通过USB接口，还可以将PSP识别为专用设备。当我们安装了USB Hostfs驱动以后，可以通过USB传输线，在PSP上玩电脑硬盘中的游戏，或者将PSP的游戏放到电脑上显示等等。对于PSP-2000用户来说，USB还附加了充电功能。这样即使我们手中没有电源线，通过电脑也能为PSP充电了。

使用 PSP的miniUSB接口位于PSP硬件的顶部正中。标准的miniUSB传输线有两个不同的接口，一端是电脑端的标准USB大接口，一端则是miniUSB的小接口。使用的时候，将大接口插入电脑的USB接口，另一段则将小接口插入到PSP。在PSP上我们首先打开PSP，进入XMB后，找到USB连接图片，按确定。电脑会对PSP进行





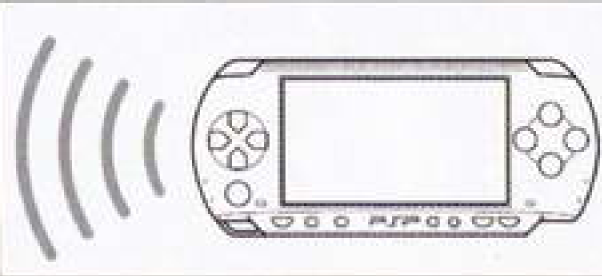
识别，并会出现发现新硬件的提示，电脑会将PSP识别为U盘。如果需要充电，则要在PSP-2000主机设定中将USB充电选项更改为开。

NOTES

1.USB连接适用于已安装Windows XP或Mac OS X操作系统的电脑。
2.需要在打开PSP主机电源开关后再进行连接。
3.对于PSP-2000系列，通过USB线连接后，可以为主机充电。
4.请尽量不要在电脑上对记忆棒进行格式化，否则可能会出现PSP无法识别的现象。

3 如何开关网卡

介绍 PSP内置了无线网络模块。但无线网络模块即使在不使用的时候也会不断地搜索热点，消耗电力。所以，索尼为无线网络模块加了一个开关。当我们



不需要上网或者无线联机游戏时，可以通过开关将无线网络模块给关掉。

使用 PSP-1000的无线网络开关在机器的左方侧面。将开关向上为开启无线网络模块，将开关向下为关闭无线网络模块。如果无线网络模块启动，在PSP正面右下角还会有绿灯提示。而PSP-2000的无线网卡在主机顶部UMD仓口的左侧。

NOTES

无线区域网络省电模式

在XMB设定里面可以变更无线网络模块的省电模式，将设定设为开的时候是以省电模式进行通讯，将设定变为关的时候是以最大电力进行通讯。



4 如何放入UMD光盘

使用



1.向右滑动PSP上方的OPEN按钮，打开碟仓。



2.将光盘标签背面朝向主机反方向，光盘圆弧向下插入碟仓。

3.轻轻扣上盘仓。

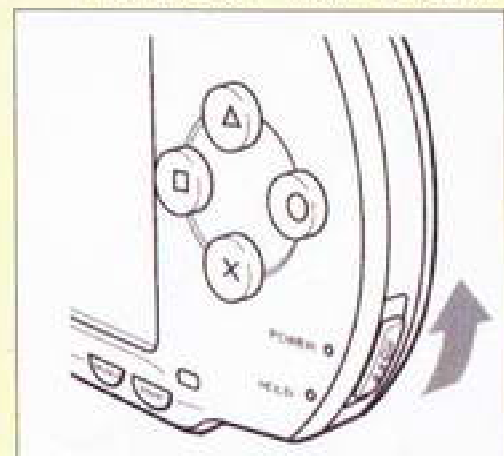
NOTES

1.请不要用手触摸UMD光盘背面开口部分。
2.注意不要让灰尘等杂物进入UMD光盘。
3.UMD光盘出现污损时请使用干净软布来擦拭碟面，小心划伤。
4.不要在游戏正读取数据时取出UMD光盘。
5.取出光盘时，请将盘仓开口位于朝上的位置。

5 如何开机关机待机

1.打开主机电源

向上滑动POWER按钮



2.关闭主机电源

向上按住POWER按钮超过2秒钟。

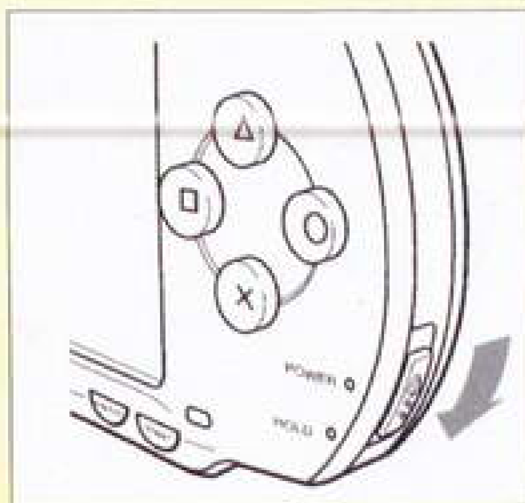
3.主机进入睡眠模式

打开主机后，向上滑动POWER按钮。

4.解除主机睡眠模式

主机进入睡眠模式后，向上滑动POWER按钮。

5.锁定



为避免PSP误操作，可将PSP按键锁定。锁定后，按键不会再起作用。方法是将POWER键向下滑动锁定。将POWER键向上滑动解除锁定。锁定后，指示灯将变为黄色。

结语：下节课我们会继续为大家带来PSP的一些基础使用方法，各位新购机的玩友们可不要错过哦。

敌角色漫谈（下篇）

我们继续上次讨论的话题，按照英文字母的排序对其他的一些敌角色来源进行探讨。在"《恶魔城》系列"游戏的设定中，不乏一些考据谬误，比如本次谈到的玛拉基(MALACHI)，这些内容都会陆续出现在今后的专页中。

※以下内容需读者自行甄别，作者所引资料及评论不能保证其完全正确，仅代表个人观点。

文 深海披风

玛拉基 Malachi



在美版的《月下夜想曲》中曾出现过一个设定谬误，No.31被命名为Ctulhu的怪物从造型上看和Ctulhu的文学描述根本毫无干系，但No.126被称作Malachi的怪物形象却是记载中的Ctulhu。在日版《月下》中No.31デビル的名称相当于Devil，而No.126エビル则相当于Evil，仅凭此处也看不出其他异样。

根据国外"恶魔城"相关研究站点的看法，他们认为玛拉基为K社杜撰之角色，其名称来源则是《圣经》中玛拉基书，或者是指公元前6世纪的希伯来先知。《月下》之后的《苍月》(No.59号怪)、甚至再往后的《废墟的肖像》，这个设定谬误一直都在"悲惨"地延续着，这使人不得不重新审视K社的校对组。而我个人的观点是，的确出现过这样的怪物，而这个谬误就源自魔王Moloch，不仅这个词的拼写方法与之极为相似，而且外型也甚为相像。当然，需要排除读音的考虑，因为日本人的英语发音实在是……顺便提一下，Moloch的日文为モーロック(モロク)，而Malachi的日文则是マラキ。

莫洛克 Moloch



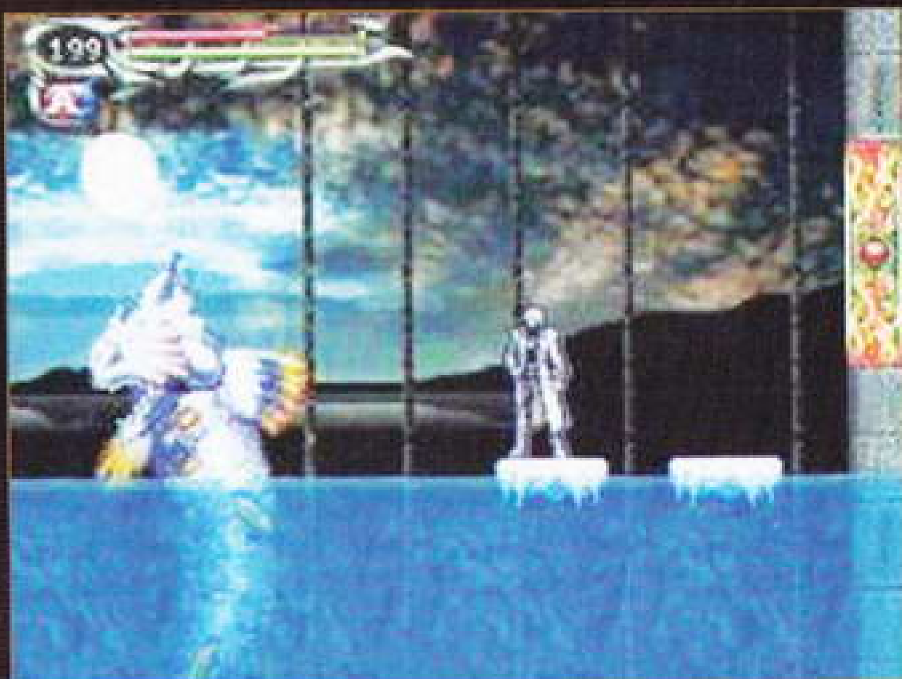
经常被塑造成巨大的青铜色牛头雕像，下面有一个洞，里面燃着火。小孩被放到雕像的手上，特制的系统将会使手升起到嘴边，然后小孩掉入塑像的口中，在塑像内部被火焰吞噬。人们聚集在雕像前跳舞并吹奏长笛和敲鼓，制造出更大的声音

从而掩饰受害者的尖叫。

日版中关于该角色的描述为"会操纵冷气与火焰的恶魔，看上去似乎缺少些干劲"，而美版中的解释为"Fire and ice demon . Seems reluctant to fight(火与冰的恶魔，看上去在勉强战斗)"。

Moloch来源于《旧约圣经》希腊文的译本，弥尔顿在《失乐园》中把它称为可怕的魔王。A.关于火，一种观点认为，莫洛克是闪米族的神，掌管牺牲，是一种蜥蜴。在《圣经》中则是迦南人和腓尼基人的神，掌管着火，人们将小孩作为祭品。另一种看法认为，它与北非及地中海东部国家的文化有关。它是太阳神Baal，一只圣牛，受到近东和迦太基人的膜拜，被描述成牛头人。B.关于冰，目前未知，角色设定也可能是由几种来源综合而出的结果(难道是指残酷的冷血动物？)。

拉哈布 Rahab



海中的霸主，《晓月》中有一个道具叫做"冰之魔剑－拉哈布"，典从此出。拉哈布是红海中的巨无霸，其名字希伯来语，意为"宽阔"、"庞大"。在犹太人的民间传说中，拉哈布是海洋恶魔，水中之龙，海之标尺。它曾是傲慢自大的天使，由于吼叫，震动了海洋造成大浪。另一些说法认为，它是埃及的保护者，拥有区别与其他天使的职位，它名字最初的意思是"原始深渊"，是黑暗和混乱的水中之龙，之后，它变成了一个恶魔，居住在濒临红海的地方。这个名字在埃及也曾被使用，犹太人逃亡躲过了法老王的毁灭，Rahab用红海淹死了逃亡的人群。《圣经·以赛亚书》第51章9至11节中有这样的描述：

第51章第9节 醒来，醒来！授予你力量，主的手臂；醒来，如曾经的岁月，上古的时代。不是你将拉哈布砍成碎片，将怪物刺穿的吗？

第51章第10节 难道不是你将大海干涸，深处的水，造出一条深海之路才使救赎之民得以通过？

第51章第11节 主救赎之民即将归来。他们将歌唱着进入天国；欢乐将加封在他们头上。喜悦与欢乐将伴随他们，悲伤和叹息将远离。

雪人 Yeti



在《苍月》的道具"UMA新闻1"中所指的空腹雪人，看到咖喱饭就忍不住跳出来。Yeti是藏语。历史上最早对Yeti进行考察，并且有明确记录的是这样一件事，1953年英格兰的Edmund Hillary率领一支探险队和尼泊尔的Tenzing Norgay来到喜马拉雅山脉，在珠穆朗玛峰，他发现雪地中的一个足印，类似于传说中的Yeti留下的。1960年Hillary重返西藏，他率领了另一支探险队为了寻找Yeti，却失败了，不仅是因为他没有看见活的或已变为死尸的Yeti，甚至没有找到任何可以证明Yeti存在的迹象。一张粗毛兽皮其实来源于一只西藏蓝熊，被认为是Yeti的头皮则来源于一只鬣羚，雪中的足迹由于时间流逝会变得更大，他看穿了这些所谓Yeti的诡计，于是Hillary变成了一个持反对观点的人。

在野外科考活动中，人们往往将远处的熊误以为是雪人或野人，因为熊往往也会直立行走。在中国的诸多古书中，关于猿形人常有记载，称呼也异常繁杂，比如玃猿、朱厌等等。但是，我在这里还要说一件有趣的事情，很多新物种人们都认为是不存在的，或只是存在于都市传说之中，但是很少有人知道，十九世纪时，一名法国人在中国第一次发现熊猫时，也有很多舆论与权威斥责说，世界上根本就不存在这个物种，一切都是伪造的。直到数年后，人们第一次看到熊猫活体，才真正了解这个物种的存在。

塞玹尔 Zephyr

希腊和罗马神话中的西风之神，被认为是最舒适的风。

他生活在Thrace(传说中的古国，在巴尔干半岛东南部，爱琴海北部)的山洞中，他的哥哥有Boreas(北风)、Eurus(东风)和Notu(南风)。他被认为有许多妻子，而且他所有的妻子都是他的妹妹。









栏目主持 羽纹

在上辑中，我们从"《X》系列"最后几作在剧情败笔方面简要分析了Zero这一角色的商业价值，而本辑我们从Zero在《X1》的登场到《ZERO4》的结束逐步分析这位反乱英雄的一生。

文 骚扰天皇·SK

英雄的定义

—浅谈X和Z的结局(下)



在这场千日战争中，作为主角之一的Zero又扮演着一个什么角色呢？这要从他的登场说起。Zero可以算是整个系列里背景最复杂的一名角色，不可否认，这种神秘感也是他有众多FANS的原因之一。被Wily制造出用来复仇的Zero，最开始的目的是杀光所有的机器人。拥有超强实力的Zero即使是在百年后制造的最强反乱猎人Sigma也难以将他制服。这场死斗最终以Sigma感染Zero病毒叛变半机器人政府、Zero失去记忆成为反乱猎人收场。在和X一起讨伐反乱者的过程中，Zero的立场非常微妙，和正规军Repliforce一战中，为了大义，Zero甚至不惜与恋人Iris挥刀相向。而深知Zero可以主导这场战斗的Sigma也给

他设下了重重圈套。在一次战斗中，Zero从Sigma那得知自己的真实身分——被一个一百年前的天才科学家制造出来的反乱者。对此抱有疑问的Zero主动要求前往“尤尔乌斯”找Sigma对质。然而在“尤尔乌斯”上，陷入了圈套的Zero被Sigma利用病毒唤醒了沉睡在体内的邪恶意识，被病毒控制住的他进入了暴走状态。在好友X的全力阻止下，最终两人的友谊战胜了百年前两位科学家对他们的束缚，再次站在同一战线。在和Sigma的战斗中，Zero与X同时被Sigma的激光命中，和Sigma一起停止机能，随“尤尔乌斯”一起向地球坠落。一年后，被不明人士修理好的Zero参与了最后的战斗——和噩梦病毒的对抗，战斗中Zero认为自己体内的病毒对世界是一个永远的威胁，决定将自己封印。





百年后，被新阿卡迪亚追杀的人类科学家雪儿来到了封印之地，雪儿用光之精灵的力量解开了Zero的封印，解决新阿卡迪亚追兵的Zero和雪儿一起回到了反抗军基地，得知现在的机器人政府——新阿卡迪亚为了创造一个“由半机器人所守护的人类理想乡”而开始大肆屠杀半机器人时，Zero决定为了这个世界，再次帮助X所相信的人类。在战斗中逐渐恢复记忆的Zero突破四天王的围剿，击败掌握大权的Copy－X。随后为了反抗军能安全撤离，Zero一人在沙漠中和新阿卡迪亚的追兵展开游击战。最终因体力不支倒地的Zero被在附近巡逻的反抗军士兵救回基地，由于反抗军的新指挥官Elpis为了胜利，一心追求力量的他终于打破禁忌，解开了黑暗精灵的封印。由于用来封印黑暗精灵力量的X真身被破坏(注1)，已经无法再次封印的黑暗精灵被流放的科学家Vile所利用，和Vile制造的最强机器人OMEGA战斗中，Zero得知自己被封印后这100年中所发生的事情——自己的真身被Vile所盗，成为了存放OMEGA灵魂容器的战斗傀儡。明知击败OMEGA会破坏自己的真身，Zero还是义无反顾地为了人类再次战斗。战斗中眼看不妙的Vile逃回新阿卡迪亚发动政变，不论是人类还是半机器人，只要是反抗自己的人都列为屠杀对象。仅存的人类逃到了Area Zero(注2)，但Vile为了权利，决定利用“诸神之黄昏”摧毁Area Zero这最后一片乐土。Zero不顾自己的安危，击败“神之八斗士”，登上“诸神之黄昏”和Vile战斗，来不及逃离的Zero，最终和Vile同归于尽。

笔者大量的笔墨回顾了Zero的一生，可以看出，Zero的一生经历了太多的磨难，太多的坎坷。可以说Zero的死在某些方面上可以看作是一种宿命。以他的身分，也许在制造出的那个时刻，就决定了是这场千日战争的主导者。在“《ZERO》系列”作品中，人类已不信任半机器人，但Zero却用自己的行动打破了半机器人和人类之间的隔阂，让两者在Area Zero和平共存。从《X3》的登场到《ZERO4》，从一作18个BOSS来算，Zero击败了数百个BOSS。《X3》到“《ZERO》系列”，制作商为我们描述了一场悲壮的故事。长眠，才是对他最好的结局。

以上就是笔者对Zero这一人物的理解和想法，有什么不足之处，欢迎各位到LU的洛克人专区讨论！

注1 妖精战争后，X察觉到黑暗精灵的存在，X知道黑暗精灵那不祥的力量对世界是一个威胁，一心追求和平的X牺牲自己，用身体封印住黑暗精灵，当时只有新阿卡迪亚的第一科学家雪儿得知这一事实，为了新阿卡迪亚和世界的稳定，雪儿独自封锁消息，并秘密制造了X的复制体Copy－X。让雪儿万万没想到的是这一做法却引发了随后的一场场战斗。

注2 Area Zero(零式区域)是百年前“尤尔乌斯”的坠落地点，当时“尤尔乌斯”坠落到地面巨大的冲击力使当地的生物链全部被破坏，导致百年来无人居住。便被人类命名为Area Zero，意为无法居住的地带。

下辑预告

没错！各位读者，你没看错！7分42秒通关中等难度的《ZERO1》。这绝不是愚人节的玩笑，也不是利用Photoshop制作的虚假图片，更不是金手指的杰作。想知道如何才能利用如此短的时间通关吗？请关注下次的洛克人专栏，我们将为各位奉上国内RM达人“PC菜鸟”的《ZERO3》和《ZERO1》的最速通关的战术讲解和相关访谈。



轻松日语教室

文 胧月

考考你们的网络聊天能力是否及格：知道233、253、874这些数字所代表的意思吗？听到“骨灰级的职业玩家”时，会发出会心的一笑吗？近年来普及开的一种疾病叫“脑残”，你知道该病的症状吗……如果这些问题都能把你难倒，私以为真该去补补课了。



非主流

“非主流”一词在网络上流传的时间不算长，许是从拿不好好写字当个性的火星文开始，许是从摄像头拍出的高光撅嘴全民美女照开始——哦呀，我们掌握了这个词。

不同时代的人之间存在代沟很正常。在如今这个“3年一代沟”的年月，什么“70后”看不惯“80后”啦，“80后”看不惯“90后”啦：你们都是邪道；反过来，前辈在后辈眼里又是“古董”或“绊脚石”。不过，现在“90后”尚未成为网络的主导力量，就先在“非主流”这个位子上委屈一下吧。

有同学问了：你罗哩八嗦了这么一大段跟日语有什么关系啊？

呃，问得很好……

网络用语

看过《幸运星》的朋友或许还记得此方向镜演示网络聊天的片段，当时镜发出的感叹是：“这真的是日语吗？”

网络用语的特点跟九阴真经有着某种程度的相似——每一个字和字母都认识，但不上网的人却不能明白它的意思，如“很黄很暴力”、“我是打酱油的”。日本的网络用语也相当复杂，这次就简单为大家介绍一些吧。

颜文字

我们最为熟知的日本网络用语，利用各种数学符号、标点、英文字母、希腊字母、汉字的形状来组成表情符号，直观地表达内心感受，有着“此时无声胜有声”的效果。不过颜文字尽管在日本被发扬光大，最早使用的却是IBM公司的Scott Fahlman，他所提出的:-）和 :-（ 是所有颜文字的祖先。

日本的颜文字起源于网络聊天工具、论坛以及手机短信，不过泛用的聊天工具并不像QQ能方便地贴表情，最大论坛2ch也不允许用户直接在版内贴图，加之颜文字有着书写方便（对于习惯了的日本人而言）、占用空间小、不受软件限制的特点，虽不登大雅之堂，但也并不会被图片格式的表情所替代。

初期流行的颜文字被称为“欧式颜文字”，书写规整，使用的也只有标点和符号，比如(^_^)、(^_-)-☆、(@_@)这些，其实这些在国内很常见。换句话来说，在中国网络上较为流行的颜文字，也大多是欧式颜文字。

但颜文字并没有那么老实，在2ch这个鱼龙混杂的版上，网民的发言除非触犯到法律，不然不会受到任何约束。正因为如此，2ch也是中伤和造谣的横飞之地。不过，颜文

字在该版得到完全进化，在表露感情的程度上大大超越原先古板的欧式颜文字，不过这些颜文字受到电脑不同操作系统下的编码限制，因此在中文界面下不能显示完全，下面展示的几个都是截图。

(´∀`)(*゜ー゜)
(*゜ー゜)
(・∀・)
(￣ー￣)ニヤリ…
(　^ω^)　(*゜∀゜)アヒャヒャ
Σ(;゜Д゜)
キタ━━━(゜∀゜)━━━━!!!!
(ノд`)
(´;ω;`)
(ノдT)
。・゜・(つД`)・゜・。
(゜∀。)
(´・ω・`)

（对颜文字感兴趣的玩家可以访问http://kaomozi.moo.jp/kao1.html，包含各种场合的大量颜文字，同时该网站还提供自制颜文字工具。）

专门用语

除了颜文字外，2ch上更有一套专门的“黑话”，大致归类一下使用最多的是以下三种。

相似假名的故意误写

如表示“对不起”的“すまん”，片假名写为“スマン”，在2ch上则写成“スマソ”；表示“家伙”的“ヤツ”，也被误写为“ヤシ”，接着“ヤシ”又会被写成同音汉字“椰子”……这些“错误”在中国倒是经常有日语初学者会犯。

拆字或拼字

这种网络用语的形成原理和国内共通，利用汉字的可塑性故意把汉字拆开或组合。比如我们经常把“强”拆成“弓虽”，把“好”拆成“女子”。2ch上也有相仿词汇，比如“铁路”往往被故意写成“金失路”。

以上是拆字的情况，拼字则可看成拆字的逆运算，比如原早安少女组组员矢口真里，她在2ch被简称为“知”，就是以她姓里的两个字拼成的。再比如表示“崇拜者”含义的日语词汇“信者”，也常常简写成“储”。

输入法变换错误

以输入假名来打汉字的日语存在和拼音一样的问题——一种音往往会对应多种汉字。如我们很熟知的一个字“厨”，像“怀古厨”、“键厨”（前者表示拥有偏执而强烈的怀古心态的人，后者表示对著名Gal Game厂商Key社奉若神明的人），这里的“厨”是“厨房”的缩写。厨房，日语拼成ちゅうぼう，本意“中学生”（中坊=中学的小鬼），中学小鬼往往很执拗，所以被用来形容吊死在一棵树上不放的那类人，本身含有强烈的贬义。不过现在中国的不少老玩家也喜欢以“怀古厨”自居，如果单单是自嘲一下尚可，但若真觉得“厨”这个词是在褒义地形容“执着”，那可就大错特错了。

此外，还有以“妊娠”（にんしん）来指代任天堂粉丝（“任天堂信者”，简称“任信”，与“妊娠”在日语中发音相同）的例子。经过笔者的统计，大部分输入法变化词汇都带有贬义，对于匿名论坛的网络喷子来说，这些词确实是不错的武器，但刻意去模仿则显得很低级趣味。

当然，除了以上三种外还有其他特定用语，有一些涉及到比较复杂的变换和意义引申，这里就不多谈了，仅举一个例子。2ch和国内论坛不同，发帖人并不需要注册固定ID，所以常常会发生“自作自演”的现象。什么叫自作自演呢？在国内论坛吵过架的人应该知道，有时想维护个人观点，必须借助舆论优势，但如果舆论对自己不利的话，则可以注册所谓的“马甲”去以另外一个虚拟身分赞同自己的观点，这就叫“自演”。2ch上常常出现一个游戏公司被骂，有人替公司辩白，结果被网络暴民甩上一句“社员乙”（社员辛苦了），意思是“你这是公司的员工在自演呢！”或者在网络游戏中，一个人在专门的“晒版”被骂，另一个人给他说好话，也有可能被冠以“本人乙”——“你是在给自己开脱吧！”



掌门人



主持：马修
插图：西瓜树



各位朋友们，欢迎再度光临“掌门人”。话说我们制作这辑《掌机王SP》时，不少读者朋友们也都遭遇了自己人生中的第一个BOSS：高考。不管怎么样，以后大家都算是打过BOSS的玩家了，不管打得如何，以后的日子还得继续，战绩出色的以后还有很长的路要走，保持这个劲头继续在接下来的人生中过关斩将；成绩不理想也没关系，重拾装备再来一次，人生这游戏篇幅长着呢，刚刚起步，谁也未见得就比谁落后了。高考完的各位，放松之余，也别忘了给我们写信哦。

铭风来信！？



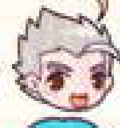
掌机王栏目组的兄弟姐妹们大家好！我是铭风，已经有3年不见了，不知你们还好吗？现在的我虽然身在部队，但是我依然很挂念你们，不知现在《掌机王SP》这本书在业界发展得怎样，是不是有了很大的变化，这是我一直所期盼的。曾经风华正貌的我和你们一起编辑、创作、熬夜奋战到底，每个月奖金4000多不算，天天都有游戏玩……（以下省略1000余字）

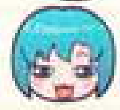
黑龙江 铭风


嘟嘟： 啊？铭风？


洋葱： 感觉不像是真的。


LIKY： 哈哈哈哈哈……


宇轩： 祝福我们领了，但是这个铭风感觉哪地方不大对劲。


马修： 铭风啊！前几天你还和我说你在上海的日子过得很滋润，你还说要给《口袋玩家》写稿子。原来这些年你一直在部队磨练，怎么当初也不告诉老同事老朋友啊……


铭风： 马修你就别装傻了，雷伊都告诉我了，这信是你最先发现念出来，然后大伙都笑成一团……

我的老妈是玩家，但是……

本人上个月刚买了一台GBM，可老妈反对我买掌机，所以偷偷藏起来玩。不过老妈最近盯得越来越紧了，还喜欢翻我的房间，是不是有点过了？搞得自己一点隐私都没有了。为了GBM的安全，无奈我只好将它借给了一个哥们玩。

其实老妈并不反对我玩游戏，甚至有一段时间《战神2》正火时，她竟要我弄给她玩。没看任何攻略，老妈凭自己的力量五天就把游戏打通关了！本人看了攻略花了两个月还没打通关……真丢人。不过她太抠门了，舍不得花钱。如果是别人送我的掌机怎么玩她都不反对，但如果敢自己买，那就等着被……所以，我将希望都寄托在《掌机王SP》上，让我中台NDSL吧！这样老妈就不会骂我了！我也可以将GBM卖了再买张R4烧录卡了。


乌冬：五天将《战神2》通关，看来你的妈妈对游戏的兴趣还是很大的。如今国内大部分的家长都视游戏为毒品，你能拥有这样一个母亲已经算是很幸运了。




嘟嘟：随便翻孩子的房间这一行为确实不妥，但母亲的一切行动也都是出于对你的关心。如果真的很讨厌房间被翻，那就找个机会当面向母亲说明白，相信她会理解的。

掌机，永恒的梦想

小时候，我有一个梦想
拥有一部掌机，在奇妙的世界里徜徉
心爱的掌机，游戏的天堂
透过商店的橱窗，我把你深情地向往
在那神秘的角落，我将你精心地珍藏
幸福的瞬间，快乐的时光
我们共同分享
不断接受任务，我们向更难发出挑战
通关的时刻，我们将号角吹响
在一个个不眠的夜晚
我们的经历如此令人难忘

勇猛彪悍的怪物猎人
在秋之回忆中对未来充满希望
从未对死神产生畏惧
相信自己终将成为战神、无双
纵然寂静岭高达万丈
也无法阻止我奔向星之海洋
用生命将英雄传说续写
实现心中的最终幻想
……
关机了，梦醒了，我醉了

唐山 李润

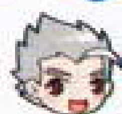

马修：李润朋友的文采不错，当然要拿出来给大家分享了。看信的结尾似乎已经拥有了自己的掌机，不管怎么说，祝福你，并祝所有喜爱掌机、喜爱掌机游戏的朋友们天天快乐。


洋葱：李润同学的诗里本来就提到入手掌机了，马修肯定是在鉴定押韵时忽略了内容。

游戏时间守恒定律

前不久我刚拥有了台PSP，没想到玩了两天，就被爸爸将小P锁进保险箱了。没过几天，就是一学期一次的春游了，我想要回PSP，没想到我爸爸说："没听说过能量守恒吗？玩游戏的时间一样守恒。你前几天玩了，后面几天就不用玩了。"想着我的小P孤单地被锁在黑暗的箱子里，真是后悔莫及。在此谨告各位玩家，玩游戏一定要有个度，不然的话也就只能眼睁睁看着心爱的掌机离去。

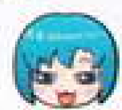
上海 陈夏锋


宇轩：能量守恒的定律原来也可以在这个时候派上用场……


嘟嘟：其实你爸爸也只是担心你因为玩游戏而耽误了学习，好好跟爸爸沟通一下吧，比如说只在做完了该做的事情之后，有了空闲时间再玩一玩。


洋葱：这位同学估计也明白这一点，可有时候遇到喜欢的游戏确实是比较难以把握时间的……


乌冬：别做反面教材哦，培养良好的自制力吧！


马修：春游玩玩还是可以的嘛……希望这位同学早日与你的小P重逢吧。

小编好，听说现在有一个网游很出名，想必各位小编都有所耳闻，那就是《魔兽世界》（简称《WOW》）。听说iPhone已经将《WOW》移植了，还有谣言PSP将会移植《WOW》，这是真的吗？买了这么多辑了，一次都没有登过，心里好不爽啊，再不登暴走了。

北京 朱云青


宇轩：听说iPhone已经能玩《最终幻想XI》了……


米格：以iPhone的机能，别说《WOW》了，连PSP上的大部分3D游戏都跑不起来。这是谣言，暴雪曾经明确表示过没有将《WOW》移植家用机平台的打算，更别说掌机和手机了。



人生总是变幻无常
思念多年的恋人跟人跑了
维持生计的工作被人炒了
刚刚买入的股票又被套了
刷机失败的小P打水漂了
正当我欲哭无泪时
梦却突然醒了
祝掌机王众宅编们
工作顺利，天天开心

——一份来自火星的问候


雷伊：宅编？马修，问候你的。


马修：貌似问候对象是我们大家，呵呵。


盲先知：虽然诗的意境比较凄凉，不过读起来倒是蛮顺的。

暂别小P



短暂的"五·一"就在游戏中欢快地过去了，又要回归到校园的寂静中，灰色成了初三生活的主打色，不艳丽，却充满了沉稳的气息，仿佛深藏着一种一触即发的力量。中考的脚步已悄然走近，我不舍得却又坚决地放下掌机，我要全身心地投入并打赢这场仗。相信我可爱的小P会懂我，希望小编们能够为我和众多大考将近的玩家们打气。有你们的鼓励我会更加努力勇敢哦！

惠州 邹莉

雷伊： 小编们在这里祝即将参加和已经参加考试的玩家们能够考出好成绩，大家一起努力，一起加油！

马修： 大家看到这本书时，高考已经结束，中考应该也快了吧？总之大家该努力的时候好好努力，取得成绩后让我们继续来讨论游戏和我们大家的游戏生活。邹莉同学，加油！所有中考高考的朋友们，大家加油！

日语问题请教

小编们，请提点提点我，怎样学日语比较有效率，我之前试了一下，也不知道是我笨还是自学没有作用，练了三天，写出的字还是和原来一样丑，跟书上的比差了何止10个档次，而且念半天也念不好，舌头老是转不过来，请小编们一定要指点指点我啊！我可是很有恒心的。

淮南 许克

洋葱： 读音的话最好有人指导，几个特别的音一定要掌握，若读错了后期再改的话非常麻烦。学习的话还是那句：爱是最重要的。动漫游戏能帮助我们学单词，但语法必须通过正规教材。

嘟嘟： 这种情况，只能多练习。学什么语言都是一样的，道理是相通的。不过发音一定得找个好老师。

雷伊： 学外语没有捷径，必要的时间是一定要花的，多听多读多写多与人交流，如果你真的有恒心，相信一定会得到回报。

胧月： 字的话就是多写。日语只有5个元音，在念音上不会存在舌头转不过来的情况，要想念得标准就跟着标准磁带或CD读，然后用录音机把自己的读音录下来对比差别，之后向标准读音逐步修正。

说起来还真气人，在我购入PSP—1000后两个星期，PSP—2000就发售了。于是我现在整天就妄想着Sony赶快出台PSP—3000来给我一个换机的理由，所以在这里想请小编们帮个忙，帮我预测一下是否有出PSP—3000的可能呢？

福建 无奈的人

马修： 关于PSP—3000，现在只想说，大家冷静……

乌冬： 我想就算我说有，你也不可能马上卖掉自己的PSP—1000吧，所以又何必为此烦恼呢？还是随遇而安吧。其实PSP—1000有什么不好。不妨告诉你，《掌机王SP》里有半数以上的人还是用着PSP—1000。而且拿来防身的话，揣着PSP—1000绝对要比PSP—2000来得踏实！

嘟嘟： 这最后一句能拿来做理由吗……

上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

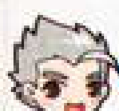
《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

不支持原创的封面！偶尔还是用用游戏的原图吧！

mia

封面人物：女>男，希望多些男的。难道封面画师是宇轩？

Ж半月Ж



宇轩：当然不是我了。不过MM毕竟是《掌机王 SP》悠久的特色了，而且每次调查中支持MM封面的也居多，所以嘛……其实MM都很可爱的啊。

88 辑的书华丽地掉页了，直接散掉了很多页，装帧很有问题啊……泪。

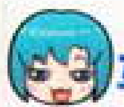
wingst

我刚买的 88 辑页掉光了。

坦克 123

最近的这两辑《掌机王 SP》很容易掉页啊，小编们，这是什么回事，我希望这个问题得到重视！刚买的新书还没翻几次，就已经出现掉页现象了，大家都有这样的事吗？

tianya8250



马修：最近几辑的掉页问题确实非常严重，这个问题也确实到了刻不容缓的地步了，保证的话就不说了，大家看我们的实际行动好了。

可不可以出一个以“各游戏厂商的历史”为主体的专题企划呀。

Vitasoy



马修：这个范围大了些，其实一个厂商的历史真写起来，一本《掌机王 SP》也未必够。不过这位朋友的点子还是不错的，创意收了，也向这位朋友表示感谢。

多点 PSP 的内容啊，NDS 的游戏介绍太多了，还都是日文的，谁看得懂啊，多些硬件方面的知识。

zhang5888315

可不可以写多一些关于 PSP 游戏的内容，我觉得太不公平了，有80%都是NDS的。

475633110



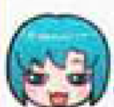
马修：呃，前几辑还有人抱怨NDS游戏的篇幅太少，PSP 游戏的篇幅太多……请大家相信我们，孰多孰少，关键看当期推出的游戏各有多少，办刊方针上我们是没有任何倾向的。

1. 攻略再多点就好了，写游戏攻略时最好能写下大概的剧情；

2. 最好收录多点游戏达人的游戏视频，或者放一些家用机的劲爆视频；

3. 我想要《怪物猎人》烤肉屏幕擦。

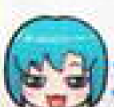
qpalzm225



马修：一些攻略确实由于篇幅限制而使剧情部分相对薄弱，这点以后我们会多加注意。游戏达人视频嘛，没说的。至于怪物猎人烤肉屏幕擦，貌似是我们很久以前某本书的赠品啦。

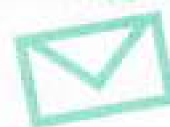
新作拼盘很好，页数太少不过瘾，多加点页数（再加 2～3 页）。

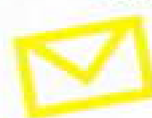
TH000



马修：慢慢来，呵呵。

《掌机王SP》邮购信息





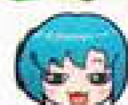
目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 19 辑、第 22～24 辑、第 26、27 辑、第 31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37～43 辑、第 61～67 辑、第 69、73、74、77、84、87、88、89、90 辑，定价 8.80 元。《口袋玩家》第 1、2、8、9 辑，定价 16.00 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25.00 元。《PSP 专辑 VOL.3》、《PSP 专辑 VOL.4》，定价 25.00 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价 38.00 元。《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.1》，定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.2》，定价 12.00 元，《怪物猎人携带版 2nd G 完全攻略本》，定价 42.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

苦闷！

我要发泄！我借给一位同学玩GBA，他竟然在上课时玩，被老师抓到了，问他是谁的，他把我供了出来，结果连我一起受罚，跟他一起挨批评，呜……我怎么就这么倒霉，莫名其妙的感受。同时我也认识到，他是做叛徒的料，劝大家少交这种朋友。还好是一部老旧的GBA，如果是PSP的话，后果不堪设想！（>_<）

上海　唐如峰


马修：上课玩掌机固然不对，把你供出去更不对，不过这点小事还不足以看出你朋友是否真是"做叛徒的料"。怎么说呢，珍惜友情吧，最好不要轻言绝交这类话。

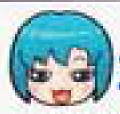
一次，我同学玩《怪物猎人》时，接了一个猎杀20只蓝速龙的任务。他先将任务里的蓝速龙王杀了，发现任务目标的蓝速龙数量没有增加，于是他大叫："想不到蓝速龙王算不上是一只蓝速龙。"我听见就答道："这有什么奇怪的，索尼克还不是索尼的呢！"

高州　刘××


盲先知：类似的例子好像有很多啊，像是"白马非马"一类的，让人也是很头疼的。


乌冬：顺便送上一张图，这里的英文翻译相当强。另外有没有读者能看出这是什么电影里的呢？




马修：强图……顺便问下，刘同学怎么只有姓，名呢？


盲先知：应他的要求，没有放上全名。



下辑预告

《掌机王SP》91辑 7月上旬全国上市

关注下辑重头内容



PSP 秘密特工叮当



NDS 鬼魂力量 创世



PSP 超级机器人大战A 携带版

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

又一年的高考结束了，考后的端午节，莘莘学子们是悲是喜呢？在猪笼转了一圈，好几个结果不理想的考生都受到了"寨民"们的鼓励和支持，让人很是感动。高考落榜，并不代表着人生从此黯淡，未来的路很长，愿猪笼的好人们，都能找到自己的梦想。

酒店浴巾恶搞大全

楼主：solomon_grandy

http://bbs.levelup.cn/showtopic-616508.aspx















（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

六月端午节出游最宜携带的17道美食
http://bbs.levelup.cn/showtopic-635098.aspx
刚过完端午节，除了粽子，你还吃了什么？

如何将一个非一般人PS成美女
http://bbs.levelup.cn/showtopic-634277.aspx
想知道PS的威力么？（饭后慎入）

漂亮锦绣家纹大鉴赏 战国各大家纹
http://bbs.levelup.cn/showtopic-635508.aspx
绝对晃眼，非战国爱好者勿入。

【界王醒目】3046
http://bbs.levelup.cn/showtopic-636154.aspx
2046算什么，再过1000年，世界会是什么样子的？

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

89辑热点话题 大作来临的日子

掌机上从来不乏大多数人认可的大作，而作为玩家中的一员，当大作来临之时，你的游戏生活是如何度过的？和大家一起体验新的大作、坚持玩自己喜欢的其他作品、不予理睬、先放着以后慢慢玩……本辑的热点话题，就来聊我们大家在大作来临的日子里的游戏生活。

看着顺眼的先玩。

Monme

坚持玩自己喜欢的，其他作品不予理睬。所谓的大作，并不一定合自己的胃口啊。

zhh

坚持玩自己喜欢的其他作品，所谓的大作，不是适合每个人的口味的。

chenluchenlu

我向来都是生僻冷门派，对大作很少感兴趣，当然是坚持玩自己喜欢的游戏了。

旋翼冰裔

先把手上玩的玩完再说！可惜是《口袋》，看来要等下辈子才能玩新游戏了……

vegeta

大作啊……等《仙乐2》呢，最近没怎么玩NDS。

klarth

坚持玩自己喜欢的游戏！但是如果是"真·大作"的话那就当然要一试咯。怎么说呢，最近期待的也只有"史上最凶"的S·RPG《魔界战记》和那"国产合金弹头"了……

我是晋晋

无大作概念，玩自己喜欢的游戏，话说偶比较喜欢玩一些冷门游戏捏。

AXEJ星

下半年NDS大作多！出一作玩一作！我期待《魔界战记DS》、《毁灭世界》、《创世法典》、《蓝龙》、《合金弹头7》、《钢铁突击队》、《DQ V》、《DQ IX》、《噩梦骑士》、《玛鲁王国的人偶公主》、《王国之心》、《雷电十一人》、《鬼魂力量》、《节奏天国DS》、《盗贼皇女》、《恶魔城》、《雷顿教授》、《口袋妖怪 白金》、《火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑》等等。

火神渡鸦

只玩自己喜欢的，不喜欢的再大也没用。

漆黑de幻想曲

大作是自己的爱，有爱才是大作。

lmdnly

大作？首先什么是所谓的大作，《MGS4》、《SRW》、《AP》算大作吧，可是在一些人的眼中不过是一张盘，《大合奏》、《太鼓》算小品游戏，有些人可以当他们是大作来玩。与其说大作来临，倒不如说自己喜欢的游戏同时出现两个应该如何取舍的问题——通常本人是一起上吧。

bobxu

大作犹如山珍海味，虽然好吃，但吃多了必然伤身。而小作品，犹如点心盘盘，掺在大作的菜肴中，便使大作更显美味。

银河の新星

当然是选自己喜欢的玩了，管他什么大作，自己喜欢就行了。

wataru

其实，对于一个玩家来说，自己喜欢的游戏都是大作！自己喜欢的游戏出了，当然是拼命地没日没夜地玩了！

hjmed

玩自己喜欢类型的游戏嘛，不管别人对游戏的评价如何。

linfeng29

大作太多了反而不好，不知道该玩哪一款先……实在是没时间玩啊！

IVANJHOSUA

其实大作真的是很多啊，根本就玩不过来，除非是职业玩家或是自由职业者才会有这样的时间！

无我の境地

在我眼里好玩又喜欢的游戏就是大作！特别喜欢感觉又特别好玩的就是神作！这个标准每个人都不同，自己有爱玩得舒服的就是好作品了。话说今年下半年NDS游戏多，喜欢的多，但通关的应该不多。特喜欢的游戏必通关的说！

FM01

见谁玩谁！

liyeer

热烈期待属于自己的大作。

献给拉克丝

大作、好游戏都会去尝试，但每年大多数的游戏时间，仍然是耗在《口袋妖怪》、《大战争》和《无双》三个时间杀手上。

马修

本辑热点话题

NDSL和PSP-2000的后续机种

最近几个月一直有关于NDSL和PSP-2000的后续机种的各种传言。本辑，我们索性就围绕后续机种推出的可能性、后续机种推出的时间、后续机种的改变等两大主流掌机后续机种的各种相关消息，来展开讨论。说出你的观点你的想法，日后说不定你会发现，你和厂商决策者有着英雄所见略同的见解呢。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年6月17日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于"PSP盟区战卡"、"Popsloader插件"的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。全新的《MHP2G》问答版块依旧继续热播中，欢迎大家踊跃提问。OK，FAQ，Let's begin！

FAQ电台栏目又和大家见面啦。最近米格发现不少读者都在反映盟区战卡使用过程中遇到的各种问题。比如能不能通过盟区战卡进行NDS WFC联机游戏，能不能不使用战卡就让PSP登录Kai、盟区联机平台。其实根据米格的使用经验，战卡最出众的功能就在于全自动安装驱动、穿透校园网连接盟区，其他方面就和普通支持软AP的无线网卡一样了。因此用它完全可以上NDS的WFC连接马车，甚至将PS3接入网络，这时它充当的功能就和无线路由器一样。但无线路由器却不能充当战卡进行PSP盟区、Kai联机的功能。因为这一功能必须用到无线网卡作为网络终端的连接功能，这一点是使用无线路由器是无法实现的。当然，不管怎么做，在进行这些互联网使用的操作前，你都必须首先保证家里的电脑通过宽带接入了Internet，并不是说有了无线网卡就能随时随地接入Internet，因为你还必须要有一个进入Internet的"入口"才行。

来自广州的玩友Xrain来信向米格询问，说自己的3.90 M33-3无法使用Popsloader插件，导致许多PS模拟游戏无法正常运行。我只能说Xrain你真好运，因为问这个问题的时候米格正好也遇到了相同的问题，下面就来说说米格的解决方法。Dark_Alex并没有推出针对3.90 M33-3专用的Popsloader插件，而是直接配合3.80 Popsloader V2版，这里一定要提醒大家，3.80 Popsloader V1版在3.90 M33系列自制固件上是无法使用的，但是V2版只是补丁，你必须首先安装V1完全版（包括所有版本PS模拟模块文件的完全版），通过V2版升级后，再在自制固件插件列表中开启插件。如果完成这些操作后按R键启动PS模拟游戏还是看不到固件版本选择菜单的话，则说明插件依旧没有开启。没有开启的原因是在M33自制固件上，因为自制固件在挂载多个插件后经常会出现插件指向错误，这时我们需要重置Flash1区域并删除记忆棒Seplugins目录下的conf.bin文件，并修改pops.txt删除其他插件再试试，不过这种方法能够解决Popsloader问题的概率并不是100%。

我们接着来说说3.90 M33-3使用Popsloader的问题。如果通过固件挂载插件的方法始终无法解决，就需要我们另辟蹊径了。iRShell相信大家都很熟悉了，通过iRShell我们同样能够启动PS模拟游戏，并选择Popsloader引导方式，如果你的自制固件像米格一样怎么改都无法开启Popslaoder，那么使用iRShell将是你最佳的选择。上网下载iRShell v3.90，并打上免固件版本检测补丁和游戏运行补丁，打好补丁的版本可以在http://bt.levelup.cn/userupload/tg777.com/download/6149.html下载。在安装好Popsloader 3.80 V2版后启动iRShell，首先进入设置页面，将POP Ver一项修改为Use Popsloader Plugin，之后再在iRShell下找到PS游戏，按下R键启动，就能看到固件版本选择，从而解决许多PS游戏无法在高版本固件下运行的问题！



广告后来看上海刘倩玩家的问题："我想请教一个有关女性向恋爱游戏《乙女的恋爱革命》的问题！我想攻略的一之濑莲对体重的要求很高，结果每次都因为重量不合格导致无法触发事件，他对体重的具体要求是多少啊？还有啊，如何减肥才有效率？我减到95公斤左右时体重就不怎么

降了……”要追这个角色最终体重一定要控制在59公斤以下，稍微高一点也不行。减肥时不能一直盯着某个部位锻炼，否则减到一定程度后效率会大大降低，减肥时最好多进行全身运动。另外，饥饿槽超过50%后体重也很难降下去，最好将饥饿槽保持在30%以下，这样减肥的效率会比较高。



接着来看辽宁玩家**张鹏飞**的问题：“小编好，我目前在玩中文版《口袋妖怪 珍珠》，想孵一只尼多兰，就把我的尼多娜和百变怪放在饲育屋里。可是却被告知两个精灵玩不到一起去，无法生蛋。我又把百变怪换成尼多郎，可还是被饲育屋的老头子告知无法生蛋。尼多娜和尼多郎繁衍不出后代是不是汉化版的BUG？原版也是这样吗？如果可以捉到尼多兰也可以，请告诉我在哪里捉？”不是BUG，尼多兰在进化成尼多娜和尼多后以后，就成了无蛋组的精灵，自然无法和其他任何精灵繁衍后代。尼多兰可以捕捉，取得全国图鉴后在201号路的草地里试用精灵探测器（ポケトレ），就有一定几率遇到，其中《钻石》版遇到的几率高些，不过《珍珠》版也不是没有，本人的尼多兰就是在《珍珠》版的201号路的草地里捉到的。

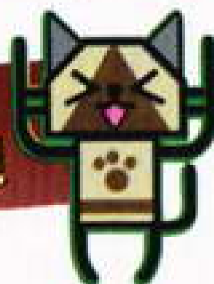




下面是成都**不睡觉的鱼**的提问：“最近刚好在玩NDS的《魔法奇缘》，感觉画面很可爱，遇到几个地方不知道怎么玩，请小编一定要帮我指点指点。1.池塘中间那块小岛上的东西我应该怎么拿？我点了小鸟但不知道怎么控制它往那边飞。2.我打开那个可以做衣服的树的门，第一件裙子的材料都找到了，但第二件红色裙子的材料到哪里找呢？里面好像说需要苹果，房子外面有一颗苹果树但怎么都够不到，点树干也没反应，怎么才能得到苹果？”点击小鸟图标表后，小鸟就会绕着公主飞，这时点击一下池中物品所在的位置，那么小鸟就会自动飞去把物品叼回来。至于红色裙子的材料，在游戏初期是找不齐那些材料的，在后面的关卡中会自动出现，房子外面那个苹果树的苹果只是装饰而已。

FAQ电台 EZ5再度改版，黑金Plus版诞生，支持microSDHC，更庞大的容量，更强大的功能，详细介绍请关注本辑“玩转NDS”栏目！

《MHP2G》问答版块 火热直播中！



广州猎人**张冠宇**的问题：“《MHP2G》里G3★的黑龙任务怎样才能开启？我已经把集会所的G级任务和训练所里的全部任务完成，但是还没有出现，请小编们帮忙看一下？”G级的黑龙任务需要把训练所里的G级训练任务都通过一次才会出现，这些任务一共有8个，请张读者再仔细确认一遍。





泉州的**翟玉章**来信问道：“雄火龙、雌火龙的天鳞要怎么刷比较快捷安全。”如果周围有朋友联机的话，推荐带满闪光、陷阱去打任务“龙王的系谱”，利用道具可以很快解决它们。这个任务的报酬中就有一定几率出现天鳞，再加上两只火龙的破坏奖励与剥取，应该很快可以刷到。如果是单机作战，则推荐“断尾天鳞法”，既进入任务后用闪光、陷阱使火龙掉下掉落物，再斩断尾巴挖一下，如果有天鳞就自杀三次，没有的话直接放弃任务，这样比较有效率。如果能有“剥取名人”技能还能让这些战术效率更高。



南宁猎人**刘炼来**信询问：“1.到底是鬼人药G厉害还是怪力丸药厉害啊？2.怎么弄望远镜啊，我想做观察珠但是不知道这种材料怎么获得。3.想用显血插件，但是不知道是否会产生负面效果。”1.鬼人药G提升的攻击倍率相对较少，但是效果持续时间能持续到角色力尽或任务结束；怪力丸药提升的攻击倍率相对较高，但由于持续时间只有25秒，一般多用在“眠斩”战术方面。2.望远镜在波凯村的杂货店就能买到。3.如果你接触游戏时间不长，建议不要开，那样会减少游戏乐趣；如果对游戏比较熟悉了，开显血来研究一些战术也未尝不可。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

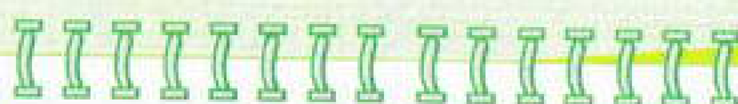
小编寄语



LIKY

◆《西林DS2》复刻的是GBC上的《沙漠魔城》，这真是一个令我高兴不已的消息，当初玩GBC版可没少花时间，记得那时自己才刚刚进UCG呢，不久就做了游戏的攻略和研究，这一晃就7年了，感慨一下。照Chunsoft目前这个架势，说不定还会把经典的《月影村》也来这么一遭，画面强化+系统重制，如果那样就真的完美了啊。

◆前两天把用了快一年、越来越慢的系统用Ghost恢复了一下，速度立马快了，感觉自己的桌面都干净了不少，令人心情舒畅。不过诺顿老是把"一键Ghost"报为病毒并强行删除，看网上说是误杀，搞得自己都不知道真假，算了，用起来没问题就行。



雷伊

■最近接到了一个电话，一个自称是国税局的A某拿起电话先报出了我家准确地址和户主名，表示可以退我家当年买房的税金一万余元，不过要先打另一个电话给财政局的B某要一个序列号，然后在语音系统中输入才能获得该笔钱。碰到这等好事自然是谨慎为好，上网查了一下电话号码的所属区域，一看果然，A某的电话是石家庄的，B某的是北京的，而我家则是深圳的。在感叹现在的骗子花头越来越多的同时，个人资料的泄密问题更应该引起注意，那些毫无职业道德出卖消费者个人信息的单位和个人无疑是要遭到鄙视的。



盲先知

○不该看的，不看；不该听的，不听；玩不上的，不玩，我忍着！

○高考结束，不知道诸位读者成绩如何呢？考完了就可以安心休息一下，在这个史上最长假期里玩个够吧。

○万智牌规则建议人的身分快到期了，还要找时间准备一下考试；因为时间长没打过比赛，DCI号也被停掉，难道就要这样渐渐荒废了么。(T_T)

○最近又听起了The Eagles，这支40年前的乐队最广为人知的歌要算是《Hotel California》了，不过其实他们的其他歌曲也都非常好听，像是一首叫《Desperado》的歌唱出了那些在外孤独游子的心声，推荐给那些长期在外的人。



米格

◆最近听得最多的词就是"MGS4"了，各大游戏网站、热门搜索列表都写满了"MGS4"的大字，就算微软再怎么宣传360上的RPG大作，也盖不住《MGS4》的光芒啊！

◆经过良久的劝说，终于把母亲大人接来深圳玩了10天，天天回家饭来张口的日子就是幸福，只可惜自己工作太忙，没能好好陪陪，实在有些过意不去……真羡慕各位还生活在父母身边的朋友们啊！

◆一天回家，笨手笨脚地打翻了家里的椰子酒，浓重的椰香味久久不退虽然让自己闻起来很舒服，但也给家里招来昆虫横行的灾难。结果每天晚上回家的第一任务就是抓蟑螂，居然创下了一晚上抓9只的最高纪录！看来得快点买盒杀虫药了。



胧月

★周末与洋葱去机厅，由于《灵魂能力3AE》和《GGXX AC》两台机器正好靠在一块，一时兴起比拼连胜局数和连胜速度来。但可怜的洋葱不知道打一盘《GGXX》的时间大概是打一盘"刀魂"（平日我们对《灵魂能力》的俗称）的两倍，最终毫无悬念地败给了我。

★偶然逛书店的时候找到了官方授权的台版《星界的纹章》，不是什么新书了。不过这套《星界》的翻译质量确实相当高，实体书的感觉也比网络版好很多，强烈推荐。



洋葱

◆感冒的滋味真不好受，我也不过是在暴雨天出去逛了一会儿。

◆最近买了一个新摇杆，用了几次后发现对手法要求高的招出十次成功九次，但简单的招反而出不来了，这到底是摇杆有问题还是我的手有问题？

◆某天晚上听到自家门口有奇怪的声音，跑去一看竟然是个小偷在用万能钥匙尝试开锁。看到有人来了小偷拔腿就跑，不过离开前他竟然丢下一句"别那么小气嘛"——这是什么世道啊。



宇轩

▲天气折腾人，一会儿瓢泼大雨，一会儿又能把人热昏过去，现在本人正留着鼻涕写小编寄语……

▲重温了《秋之回忆 2nd》，果然经典永远是经典，要是哪位男读者朋友有幸找到了像萤这样开朗、懂音乐、敢于面对爱情又不失温柔体贴的女孩子，千万不要放弃啊。（PS：偷笑中……）

▲最近身边有人特别喜欢讲兔子的笑话，讲完了还问："哎，你喜欢兔子吗？"我顺口回答："很好吃啊……"遂被狂扁。

▲最让人心烦的不是有一大堆事情必须要你去处理，而是那一大堆事情摆在你眼前，却一件都没法去做，只能干等着。

▲最后，好吧，脱团了，万岁。



乌冬

◆因为没人响应的缘故，某天休息的时候自己跑去了附近的电影院准备看期待已久的《葫芦兄弟》，想不到却被工作人员告知他们那只有在儿童节期间播放，现在档期已经过了……

◆为了不白跑一趟，最后挑了一部开场不久的赛车片来看，片子的剧情一般，但是各种赛车场面处理得非常好，总的来说还不错，到后来才知道这部片子原来就是《极速漂移》，算是塞翁失马吧。

◆要买的游戏的名单都已经列好了，却因为龙舟水来势凶猛，上周末的购物计划又泡汤了，真是计划不如变化快。

◆《MHP2G》进度报告：这个月有《MGS4》，狩猎生活不得不暂停一下了。



马修

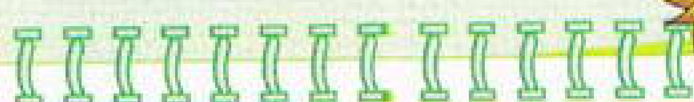
◆某日和洋葱打了一些 FC 游戏，发现经典果真不会因为时间的推移和技术的进步而失色，那种纯粹的乐趣无论什么时候玩起来感觉都非常好。

◆我承认我心理素质很差，上次《大战争 DS2》在高空轰炸机乱炸的那关停了 3 个月，最近终于打了过去。目前在接受最后一关的心理挑战。除了《大战争 DS2》，《口袋妖怪 珍珠》当然也一直在玩，目前在随便组队打战斗塔。

◆鉴于深圳深南路高峰时段堵车现象日益严重，我那用了 3 年半的 PSP 终于使用上了 MP4 播放功能。

◆最近很火星地喜欢上了《大乱斗DX》。至于我那 PS3 嘛，依旧继续当《无双》专用机，呵呵。

◆本辑继续由我给紫枫带假。





软饼干

◆《乐高印地安纳琼斯》是近期很优秀的PSP动作游戏，动作和收集要素都很过瘾。而自己在期待着"《夺宝奇兵》系列"第4部电影的同时，又把以前的3部曲拿出来完整地看一遍，片子虽然老了一点，但依旧过瘾。

◆最近的足球比赛很多，欧洲锦标赛和世界杯外围赛——奇怪的是我完全没有兴趣，一点都没。回想自己五六年前，可真是个狂热球迷啊。想到这里，不由得恶寒了一下，看来人的兴趣爱好确实是会发生大转变的。万一在若干年后对游戏也一点兴趣都没了，那时的自己会是个什么状态呢？



羽纹

建翔精彩语录①

黄：我看到一些报道说意大利世界杯夺冠与"电话门"有很大关系，知耻而后勇嘛，意大利人一努力拿了个世界杯。

搭档：嗯，今年波尔图的丑闻也不小，直接被踢出了冠军杯，说不定葡萄牙一使劲就拿下这个欧洲杯。

黄：（停顿）你说咱中国足球那么多丑闻，中国队怎么一回气都没争过？

搭档：……

建翔精彩语录②

搭档：当初这亚罗利姆（捷克球员）来上海试训过，上海队的管理层觉得 65 万美元太贵，就放弃了。

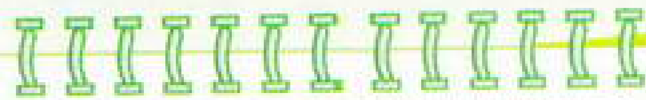
黄：现在在后面加个零看能不能买到。

搭档：对，嘿嘿。

黄：当然，得亏他没来上海踢球，如果来了那就是在 6 跟 5 之间加个小数点。

搭档：……

这几天看欧锦赛都会选择由黄建翔来解说比赛的频道，理由很简单，因为他实在太NB了。





嘟嘟

◆终于听到那首传说中的《莉莉玛莲》，怀旧的音效让我想起《肖申克救赎》中 Tim Robbins 不顾被惩罚的后果在广播里播放《费加罗婚礼》咏叹调的情景，那个画面比后来大雨中成功越狱的镜头更让我难忘。女高音华丽的声线透过大喇叭飘过肖申克广场的每个角落，恍如隔世。

◆一大早起来翻翻手机的万年历，猛然想起自己干了件傻事——把重要的事情给忘了，没得补救。所谓"庸人自扰"差不多就是说我这种了，但一想到满心的期待就这样付诸流水实在是心情郁闷到极点，简直就像是被人拦腰截断了一般。不过既然已经这样了，也只好安慰自己"宁静致远"啦……

小编博客

嘟嘟

轮到嘟嘟写小编博客，本来想象其他小编一样拟个基本主题娓娓道来，但无奈想了半天也没个头绪，只好东拉西扯无责任随便聊聊了。



就从博客说起

如今似乎每个爱上网的人都拥有一个属于自己的博客空间，说来好笑，看着气势汹汹的博客大潮，算凑热闹也好，嘟嘟也顺应时代潮流，依葫芦画瓢地给自己弄了个博客自娱自乐。一开始还三分钟热度，什么杂言碎语都往上面一丢，遇到有陌生人留言还兴致勃勃回复几句，但很快就发现自己无话可写了。一是我最不擅长"把自己的故事说给别人听"，何况还是公开给陌生人看；二是从小就没有养成写日记的良好习惯，虽然常常看到遇到什么也会有记录的冲动，但往往懒于立即实行，等到写的时候已经什么思绪都忘光光，于是也就不了了之。偶尔看着别人博文中的妙言谨句也觉得很有趣，但轮到自己就好难挤得出几个字来。不久，日志成了"年志"。

无尽的补完大业

自我介绍的时候嘟嘟也提到过自己的博爱，博爱无罪，但提醒大家过度博爱确实劳神又伤身。作为广大ACG爱好者之一，动画漫画游戏就不用多此一提了，从日剧美剧电影流行乐到日本各类综艺节目通灵节目再到歌剧舞剧音乐剧连带相关乐队、组合、剧团什么的我是统统有爱，更不必说各类奇门异术研究心理研究等乌七八糟都要插上一脚，而身为女性一员还有一大堆不得不在意的浩瀚工程需要潜心学习……曾经有一段时间因为忽然对某老师讲到的佛教禅学大感兴趣而在宿舍里放了好几个星期的《大悲咒》，回想起来真是对不起宿舍内几个无辜受害的好同学。再者我对什么东西都爱从"最初的篇章"开始欣赏，否则心里总顶个疙瘩不顺畅。热门动画剧场版一出就是好几部，经典大作一出就是系列成套，这都让我这个因为过度博爱耗费太多时间，而在各领域都涉足尚浅的"初代症"患者总是徜徉在一望无际的"补完汪洋"中。以前看同人小说常常听到人家提"坑"这个字，嘟嘟是早已给自己挖了一个无底坑，心甘情愿掉进去爬不起来了。

闲话熬夜



忽然想到熬夜。编辑部里不乏尽责爱岗、为及时给读者朋友们奉上攻略研究而彻夜奋战的达人们。不过话说起来，直到上大学前，我都从来没有为了什么事熬夜过。人说熬夜毁容不宜轻易尝试，这个先不说，想起在校期间第一次网吧熬夜的惨痛经历那真是不堪回首。有前辈指点："没有过通宵熬夜的经验等于没念过大学"，抱着几分期待跟着同学高高兴兴进了网吧准备体验一下通宵的魅力，结果还不到3点自己就已经坚持不住呼呼大睡起来，但可想而知电脑桌前就寝那个辛苦啊，在半梦半醒之间我恍惚梦到宿舍里那个软乎乎的大枕头朝自己飞来，一时悔不当初。不过到后来熬夜反而成了修炼，而且还养成一个毛病，傍晚八九点开始被瞌睡虫袭击，但过了一点就精神百倍，直到第二天上午还能"红光满面"(特别澄清不是油光满面，但不排除缺氧的可能性)地出门，当然下午的精神状态可就说不准了。

微妙的憧憬

闲话了一堆，最后来说说读者和编辑吧。嘟嘟也曾是个忠实的读者，也曾带着对编辑和书刊制作的憧憬寄过不少信件，偶然收到回信，觉得自己的心声终于得到一点点回应，那种心情是无法言喻的。而来到《掌机王SP》，开始了真真正正的编辑生活后，看着读者们的一封封来信，又回想起当初怀着同样心境的自己，才忽然感觉到读者与编辑之间微妙的互动关系。又想，每个人心里都曾有着很多憧憬，我们总会带着这些憧憬慢慢长大，开始体味这个世界中的个般滋味，而无论结果如何，那份憧憬的心情，成长的过程，一直都非常美好。

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

中奖名单

《掌机王SP》第88辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖


PSP-2000 1名


NDSL主机 1名

保定市	李军
茂名市	黄明卓

一等奖 6名







NDS烧录卡

三河市	李光耀
上海市	李炜隽
廊坊市	李雪龙
济宁县	罗胜捷
营口市	马少岩
苍南县	虞崇凡

二等奖 7名







NDS烧录卡　耳机　PSP线控耳机

湛江市	陈文腾
张家界市	李莉
清远市	刘楚文
蚌埠市	杨冰
玉林市	杨阳
南昌市	袁斯烜
烟台市	邹雨航

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

哈尔滨市	丁欣
成都市	黄波
中山市	刘嘉豪
广州市	骆奕昊
北京市	王寒
洛阳市	张旗

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

俞霏　　昵称：Fech 扉雨



性别：男　　年龄：18
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
拥有掌机：PSP
地址：上海市闸北区场中路23号102
邮编：200443　　QQ：476577299
电话：13651851624
想说的话：上海万龙《MHO》联机会上第一的战盟上海怪猎Fech战队现在招募队员哦。

王拓　　昵称：Adam

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：NDS、PSP-2000
喜欢的游戏：《应援团》、《恶魔城》、《怪物猎人》、《逆转裁判》
地址：黑龙江省大庆市二十二中高二（4）班
邮编：163000　　QQ：316266173
电话：13936943966
想说的话：望同趣的玩家来找我聊天。

刘毅冬　　昵称：漏咩冬

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《战神》、《怪物猎人》
地址：广西北海市合浦廉州中学高三（23）班
邮编：536100　　QQ：502932462
想说的话：湖人队必胜！科比是最强的！

虞吉寅　　昵称：魔界杀手

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火焰之纹章》
地址：浙江省宁波市光华学校高一（1）班
邮编：315311　　QQ：804223621
想说的话：喜欢我喜欢的游戏的人加我QQ吧！

薛嘉晖　　昵称：逆天龙骑

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA、PSP-1000、PSP-2000
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《鬼泣》
地址：广东省清远市电视台宿舍c1栋801
邮编：511500　　QQ：451108976
Email：kenvixu@163.com
想说的话：为了《怪物猎人》而努力，希望广大战友加入我们。

李伟　　昵称：凌乱的思绪

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《SD高达G世纪》、《无瑕传说》
地址：长春市工农大路1313号百脑汇2楼
邮编：130021　　QQ：812660550
想说的话：让我中PSP吧，我要和舍友联《怪物猎人》。

刘金旺

性别：男
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：河南省濮阳市中原路中国银行家属院2号楼3单元1楼东户
邮编：457000　　QQ：784453757
想说的话：任饭请加我。

石博文　昵称：抄梦



性别：男

拥有掌机：NDSL（被没收）

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《生化危机》、《洛克人》

地址：辽宁省抚顺市抚顺二中（北校）高一（4）班

邮编：113000　　QQ：370176241

想说的话：赐我一台PSP吧！

郝帅　昵称：宇智波佐助



性别：男

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《牧场物语》、《火影忍者》

地址：内蒙古包头市向阳花苑8栋6号

邮编：014010

想说的话：愿PSP和NDSL来到我无聊的生活中。

雍正　昵称：皇帝也爱玩



性别：男　　年龄：18

拥有掌机：NDS、PSP

喜欢的游戏：《恶魔城》、《最终幻想》、《口袋妖怪》

地址：安徽省马鞍山市玉兰园5栋102

邮编：243000　　QQ：236880326

Email：yymyz@hotmail.com

想说的话：想交天下玩友，玩世上游戏。高三了，加油，中国加油。

林枫　昵称：FF



性别：男　　年龄：20

拥有掌机：iDSL

喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《机战》、《最终幻想》

地址：广东省潮州市湘桥区上东平路综合楼D幢502

邮编：521000　　QQ：565194476

想说的话：想和天下喜欢S·RPG的玩家一起交流。

朱晨曦　昵称：在承熙



性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA、NDSL、PSP—2000

喜欢的游戏：《最终幻想》、《生化危机》、《怪物猎人》、《DJ Max2》

地址：河南省开封市新华东街新华小区5号楼2单元602室

邮编：475000　　QQ：287607330

手机：15938506227

想说的话：强烈推荐怪物猎人MTV《星之诵》，感动……

常科欢　昵称：阿长



性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBC、ND SL

喜欢的游戏：《波斯王子》、《寂静岭》

地址：贵州省都匀市第三中学

邮编：558000　　QQ：233794575

想说的话：给我一台PSP吧，GOD！

万鹏程　昵称：万仔



性别：男　　年龄：13

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《牧场物语》

地址：云南昆明西山区军安组团

邮编：650100　　QQ：271530557

想说的话：Gundam fighter，ready，go！

袁国强



性别：男

拥有掌机：iDSL

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《洛克人》

地址：广东省中山市南区渡头工业区银山沙场

邮编：528400　　QQ：303825147

电话：13802699739

想说的话：喜欢玩《怪物猎人》的请加我！

盛世杰　昵称：鼠王



性别：男　　年龄：14

拥有掌机：PSP—2000（暑假后）

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》

地址：南昌市团结路299号南昌市地税局宿舍2栋3单元301室

邮编：330008　　QQ：602205372

想说的话：等待PSP，期待好成绩。

李迪　昵称：尚天堂



性别：男

拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《无双》

地址：浙江省余姚市富巷新村北1小区30幢

邮编：315400　　QQ：385750744

电话：13656813567

想说的话：我们是一起战斗呢，还是一起被老山龙吃掉？





栏目主持 米格

随着高考的结束，越来越多的玩家们都开始投入到联机的热潮中，我们“天下聚会”也开始在各地启动聚会策划，希望暑假能够让大家玩得更爽。当然，“天下聚会”也开始向着更多城市发展，如果你之前总是抱怨身边没有聚会活动，那么近期可要多多留意聚会网站公布的信息啦！最后，请各位想要主办聚会的玩友一定记得我们的专用邮箱：lujuhui@vip.163.com，有什么好的聚会策划别忘了联系我们哦。下面还是来看看本次的聚会报道吧！

聚会报道

“北通天下聚会”武汉NDS众高考BOSS战N周年纪念聚会

聚会时间：2008年6月7日
聚会地点：民众乐园KTV
聚会内容：达人带你刷级，《FFTA2》装备交换，《动森》联谊，万年不变的《马车》、《俄罗斯》、《炸弹人》比赛……

本次聚会的主旨是为了纪念参加聚会的玩友高考通关N周年，因此起了这么一个奇怪的聚会主题，大家看了可别笑哦。下面还是简单地说说我们的聚会团队吧，口号——“游戏就是简单的快乐”，宗旨——“来到我们这个大家庭，永远带给大家的都是欢乐和笑容”，作为武汉最早成立的NDS游戏团队，主办一场本地的“天下聚会”一直以来也是我们的一个小心愿。于是，群里众人最后决定，将日子选在6月7日，用我们的无限联机热情来为众考生加油鼓劲（-_,-）！（考生：我们考试你们玩，“鼓劲”从何说起？打！）


▲来张全家福。我们聚会最大，最靓丽的特点就是参加的MM特别多……自豪啊！

虽说是NDS玩友会，刚进入KTV包房，还没坐稳，就看到几个走错房间的——PSP、PS2怎么能带到我们这群任青聚集的场所呢？二话不说，抢来玩之！其他群里的大男生们迫不及待地掏出心爱的老N和小L，有的一边互相交流游戏心得一边摩拳擦掌准备在即将到来的几场联机比赛中一展拳脚，还有的拿出早已准备好的PS2大叫大嚷地冲到电视机前面就要来场《实况足球》比赛。



▲虽说是NDS聚会，但每次聚会都会有外援前来助兴。

我们此次比赛奖品由UCG和北通公司赞助，数目当然多得让人眼花缭乱，所以本次《马里奥赛车》的规则比较宽松，总共有16个玩家参加比赛，分成AB两组，一组8人，每组的前四名均可获得奖品及纪念品，这也很好地调动了大家的积极性。A组参赛的8名选手早已是按捺不住，个个在起跑线上哄着油门，那阵势那场面就是当年王重阳的天罡北斗阵见了恐怕也是忌惮三分啊！

高手与高手的切磋不是技术上的差距，一个眼神一个动作上的失误就决定了他们的输赢（群主乱入：有那夸张么？）每个人都希望自己是最终夺魁者，可惜幻想是美丽的，现实是残酷的，就在大家还在后面比眼神的那一刻，早有几人已跑完了三圈，谁也想不到，本次夺冠大热门竟然是几个恬静的MM。

残酷又充满着年轻味的几项竞技比赛之后就是玩家的自由时间了，MM们互相传看着对方的"狗狗"，"口袋"饭们抓紧了时间来交换着各自的图鉴，有时候还来几场激烈的对战，格斗狂人们又是《七龙珠》又是《死神2》，三人一组，四人一组。真是有组织有纪律。大家在一边有说有笑地聊天交流心得，一边进行着众人同乐的热血躲避球混战模式——看这个13岁的小小正太"国夫"被7个人围攻的表情。本次聚会人数大约有四十多人，虽未做详细的统计，但一大群迷人的NDS放在一起，霎时间就让笔者醉了。



▲12个MM们则是选择了一个比较宽敞的角落，优雅地打开小L，光是她们手中那一被她们装扮的各式各样可爱至极的掌机，就已形成了一道亮丽的风景线。

"北通天下聚会"

大头贴——贴你，贴我，留下精彩瞬间！

"北通天下聚会"天津《怪物猎人》主题交流会

聚会时间：2008年5月25日
聚会地点：天津市南楼避风堂
聚会内容：《MHP2G》、《山脊赛车》等



▲先来热情合影一张！



▶最让人生气的是本次聚会来的几对情侣玩家，让我们死死团众人羡慕不已……



▲究竟谁会获得"天津猎人王"的称号呢？

掌机王自由谈

栏目主持 马修

制作本辑《掌机王SP》时，"掌机王自由谈"栏目收到了很多的稿件，这里先感谢大家的支持。本辑我们为大家选登两篇，一篇围绕近期热门游戏《圣痛》中的四大负面情绪展开评论，另一篇则是讨论"游戏时间"这个玩家关注的话题。其他稿件只要优秀我们也会在以后刊登，这里继续欢迎大家踊跃投稿。

圣痕之痛

浅谈《圣痛》四大负面情绪

文 古梓

在《圣痛》的世界里存在着一种奇异的生物，或许并不可以称其为生物，因为这种被称为"SILENT"的"生物"没有实体。它就像是寄生虫一般，和寄生虫惟一的区别在于它寄生的不是肉身而是人的内心世界。被寄生的人内心会被强行扭曲，有的突然间会变得很绝望，最后通过自杀的方式寻求彻底解脱；有的则是完全失去了理智，解放所有的心锁，全身心沉溺于杀戮的快感。更可怕的是，SILENT还具有感染的效果，可想而知，经过大范围感染后，人群会发生何等可怕的变化。集体自杀，疯狂杀戮？于是就有了游戏中的秘密组织"要塞"——这里聚集了一群要将人类从SILENT的威胁中解救出来的拥有特殊能力的人。



到底SILENT是怎么产生的，由何而来？故事的结尾给出的答案甚为令人惊讶，因为产生这种可怕的存在正是人类本身的负面情绪，而它们又通过寄生的方式无限制地扩充埋藏于人心的负面情感中，使之膨胀失控。换句话说，只要人类存在，就绝对不可能完全战胜SILENT，因为世上根本不存在完美无垢纯洁之人，无垢的世界只可能出现在神的领域里。那么，到底滋生出SILENT的负面情绪又是什么呢，且听笔者慢慢道来。

愤怒

所谓愤怒，简单点说就是当愿望不能实现，或为达到目的的行动受到挫折时引起的一种紧张而不愉快的情绪。愤怒被看作一种原始的情绪，它在动物身上是与求生、争夺食物和配偶等行为联系着的。愤怒可以理解成生气的升级版本，但有时候愤怒会让人失去理性。甚至会逼迫自己做出一些十分反常的行为。

剧情中御堂明可以说是被这种情绪占据内心

最为严重的一个人。表面上看，他是一个热血青年，做事总是手脚行动快于大脑思考，甚至有点暴力倾向，也经常捅娄子惹来老师不少的指责。但其本质却是一个心思极为细腻的人，只是因为没有人读懂了他的内心，才会留给人如此不好的印象。御堂明心中的愤怒原因有二，一是“渴望有个美满的家庭”，这个十分简单的愿望没有得到实现，御堂明的家本来是很幸福的，然而却因为其父亲的出外学艺而将一切都破坏了，苦等丈夫归来的母亲离开人世，使得御堂明深信母亲的死是父亲一手造成的，所以对父亲充满了愤怒。他的这个愿望其实真的很微不足道，只不过是想一家人团聚在一起，吃着父亲亲手作的蛋糕，喝着母亲亲手泡的红茶，当愿望无法达成的那一刻，他内心便已经被愤怒充斥了。



另外一个则是对自己的无能而感到愤怒，御堂明是一个正义感很强的年轻人，他学习武术就是为了伸张正义保护朋友。青梅竹马的女生野崎美香在他心中就如同亲人一般。可一年前发生了可怕的连续杀人事件，一心想当记者的美香在追寻凶手的途中反被犯人抓住，明本想救她，到头来却什么也没有做到，反倒令美香受了伤，那种无力和自责一直存在于他的心中。正因为心中这股无法遏制的愤怒，他才会在外面对不平之事付诸暴力，借此达到宣泄的效果。

或许在没遇到主角前，明内心的苦楚并没有人知道。或许他自己也不清楚，这种有时候突然冒出来的冲动会让他越来越迷失自我。既然愿望不能实现，那么更应该去争取，既然已经失去了无可替代的人，那么就更应该珍惜仅剩的亲人。至少你还存在着，至少你还知道自己的不足，要保护身边的人就必须让自己变得更加坚强，一直存活于过去的牢笼中，只不过是让内心被愤怒完全侵蚀，最后彻底迷失而已。

舍弃了多少心中的执念
才能将你拯救
城市依旧会被深邃的黑暗所吞没

憎恶

憎恶是内心的一种判断，表现为对某些人和某些特定事物的强烈反感和恨意。实际上，只要有不符合个人审美观价值观的事物存在，那么我们表现出反感甚至厌恶是绝对可以理解的。然则，憎恶这种情感却过于强烈，甚至早已经扭曲了事物本身的存在感。

“人类最讨厌，居然那么残忍地杀死小动物，绝对不可饶恕。”你能想象，如此负面的思想是出自一个读小学的女孩子内心的吗？这位女孩子名为神代奈美，是一个长得十分甜美、极为乖巧活泼的小女生。如果她没有拥有那种特殊能力的话。奈美是主角来到如月市遇到的第一个特殊能力者，她有和动物交流的特殊能力。第一次和主角相遇是因为她当时正在查找残忍杀害小动物的凶手，可以看出，因为她的这种与生俱来的能力，使得她对动物的感情甚至凌驾于人之上。她很珍视动物，把它们都当成自己的好朋友，所以才更加不允许任何人去伤害它们。但她并不清楚，自己的这种情绪有多么的危险。这种情绪否定了人类存在的美好一面，只因为看到部分人对动物的残忍虐待而对人越发地憎恶。渐渐地，她的脸上看不到一丝孩童应该有的天真浪漫，变得总是满脸愁容，并且开始疏远周围的人。她根本不知道，对于自己的这种变化，周围的亲人朋友有多么担心。

憎恶使她很少对别人敞开心扉，惟一能听她吐露心声的警察姐姐安藤真子却被杀死，那一刻她心中的悲伤有多少人知晓？那一刻能给予她安慰的只有身边的那些小动物。

憎恶的结果，只会导致你一味地用有色眼镜排斥他人对自己的付出，将自己困在了一个狭小的空间之中，无论是看到的，还是听到的，甚至感受到的一切，都在无限制地缩小，直到最后连心也紧闭了。如果没有正确的开导，或许你将不可能正视世间存在的任何事物。

如果灵魂彻底地被玷污
如果无法作为一个人而继续存活
我宁愿选择虚伪，甚至是背叛

悲伤

内心的痛苦无处倾诉，对可怜的人或生物的怜悯都可以转变成悲伤，长久将自己困于悲伤中不能自拔的人，往往精神会变得十分脆弱，以至于最后对周围的一切都充满了绝望。因为，他们看不到明天，他们被悲伤模糊了自己曾经清澈的双眸。

阿萨梅兹是个艺术家，他浑身都散发出一种无法形容的高雅的气质。在学校中作为美术指导的他讲课十分有修养，对每个同学都一视同仁，从来不会因为某人的美术表现差而对其有任何不满。可是没有人知道，他那颗被SILENT感染的内心却每一天都在承受着悲伤的折磨。曾经，他在红之丘看夕阳时遇到一位气质超凡脱俗的女子；曾经，他为夕阳下粉红色长发的她所倾倒；曾经，他将那一刻少女的微笑连带转瞬即逝的黄金般的光辉绘入了画中……他想留住那一刻的美好，想把那一刻变为永恒，可他却做不到。少女美丽的微笑，他多么想再次看到，然而久久寻觅却未得结果，悲伤的不断叠加终于突破了他心理的承受能力。他对一

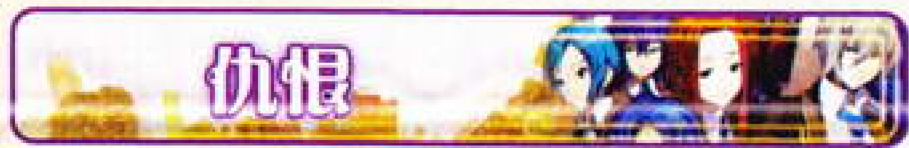
切都不再抱任何幻想，要去寻找曾经有过的光辉，要再看到她的微笑，为此他选择了一条绝路。

如果没有亚月，他或许早就死了，但更重要的是，因为自己没有死去，他才真正明白了少女微笑的真正含义。画中的那个一脸阳光笑容的少女名为莉尔，如此阳光迷人的她却在一年前饿死在了自己家中。这幅画成为了她曾经快乐享受生活的惟一见证，而阿萨梅兹更是惟一一个能让莉尔的美丽微笑继续存在下去的人。

如果说深切的悲伤带来了绝望，那么拼命掩饰悲伤带来的就只有孤独。神代奈美的姐姐神代弥生就是这么一个没有勇气和人倾诉内心悲伤，而一直压抑住强烈的内心情感最终被孤独和无助彻底摧毁了内心的女生。在旁人眼中，她成熟稳重，很会照顾人，也很会包容别人的错误，可内里的悲伤却无人明了，尽管那是因为SILENT在作祟。SILENT使得她扭曲了自己的双眼，仿佛全世界的人都没有注意到她的存在，她一直都是孤单一人，心中的悲伤找不到人可以倾诉：在父母心目中，最疼爱的还是奈美，不曾给予过她哪怕一点的关心；邻居朋友也是如此，没办法，因为奈美太活泼太可爱太招人喜欢了，而自己却一无是处，连最起码表达自己情感的方法都不懂。

孤独寂寞，渴望被关爱却好像什么都没有得到，于是她绝望了，沉迷在悲伤之中。“或许死并不可怕，但奈美她会伤心的，是吗？”姐妹间的感情使得她即使到了最后一刻还坚持着，而事实也证明她并非孤独，只不过是她被SILENT蒙蔽住了心灵，在这世上有关心她的父母，有关注她的朋友，更有不顾一切想要拯救她的妹妹。是的，她从来都不缺关爱，只是她不懂接受而已，那一刻，两姐妹抱在一起，痛哭着，泪水成了她发泄内心情感的最好方式。

即使寂寞充斥着你的生命
即使绝望的黑暗侵袭着你
如果还听得见我的呼唤，请活下去



仇恨

仇恨是指因利害关系或不可调和的矛盾而产生的强烈的憎恨，感情色彩强，程度深。因为失去而悔恨，因为自己最珍视的东西被夺走和对掠夺者充满了无止尽的恨意，这种恨意直接导致内心的复仇思想。人的心灵一旦被仇恨支配，就会失去一切最起码的善意，为了复仇可以不择手段，不在乎失去多少，哪怕失去曾经自己最为珍视的。

身为警察，除暴安良是他们的职责，保护任何弱小的生命更是他们所一直追求的，即便如此，审判和处刑却并非他们的职能。然而，就在抓到了连续杀人犯的那一刻，警察山濑唯却想突破所有人的阻拦将凶手当场杀死。这是为什么？因为仇恨。就是这个杀人犯，杀死了唯的好朋友兼同事安藤真子。命运有时候真是很喜欢捉弄人，就在几天前，安藤真子脸上还挂着温柔的微笑，还在抱怨唯老大不小该找个人嫁了，还在和奈美聊天吃蛋糕，还在为了一年前无法抓到连续杀人犯而自责并决定继续调查下去，为此还和唯大吵了一架。可就是几天的工夫，真子无法再对任何人展露其善良的微笑，她永远地闭上了眼睛。被SILENT感染了的唯听不进别人的任何劝告，一心想着报仇，要让这个凶手堕落地狱，要让他死，为此甘愿让自己的内心被无尽的黑暗吞噬。

仇恨最终能带来什么？就算真的报仇了解恨了又能怎么样？死者已矣，生者却还需坚强。真子绝对不希望自己的好友是个杀人者，而只有唯你能活得好好的，才是真子最希望看到的。当亚月消除了唯心中的SILENT时，她才明白过来，还好，一切都不算太晚。

仇恨有时候也能成为一股强大的力量，它的存在甚至可以让人突破自己的极限，而主角西条亚月就是这么走过来的。他一直被一个噩梦纠缠，在梦中，有的只是可怕的过去和充满血色的景象。母亲的惨死，父亲在绝望中的离去，以及妹妹被一群早已经看不到半点人性的非人者残忍杀死……曾经，他对那帮非人者充满了仇恨，曾经，他也对毫无一丝慈悲怜悯之心的神恨之入骨。当亚月知道这一切都是SILENT造成的后，失去了右眼和左手的他为了复仇，接受了“要塞”的改造手术，以近乎不可能存活的超低几率得到了对抗SILENT的强大力量“Σ”。的确，这股恨意是无法消除的，因为过分强烈的仇恨使得他内心的一部分沉浸在黑暗之中，无法救赎无法解脱，所以才会日日夜夜被噩梦所侵袭。但一次偶然的机会，同学兼好友的山濑泪却看到了他最深层次的黑暗，仅仅是一瞬间，仅仅是一点点的光亮，却可以照亮他的内心，更拯救了那一部分曾经因为仇恨而被囚困住的灵魂。因此，亚月不再迷失，他终于找到了自我救赎之路，那就是用自己的力量拯救无数的感染者，他要和SILENT一直战斗下去。

或许这次事件的幕后黑手爱德华说得对，SILENT是无法完全被消灭的，因为只要人类存在一天，负面情绪就会永远滋生出这些可怕的存在，所以只有选择和SILENT共存才是惟一的出路。不过亚月拒绝了“共存”选择了“战斗”，跨越了悲伤，跨越了仇恨，背负起这种独有“圣痕”的痛楚，他的征途还在继续，一直到无垢纯洁世界诞生之时。

无论神圣伤痛的彼岸将会是怎样的地方
我也要紧紧拥抱罪孽回到你的身边
以及那遥远的一线光芒

掌机游戏，我们能玩多久？

文 菜马 hmzcyh

现在掌机游戏市场可以说是百家争鸣，各大软件硬件公司打得不可开交，玩家们也都看着这么多新的“大作”而不知道玩什么好。在游戏数量过多时，“游玩时间”就成了一个选择游戏的重点要素——谁都希望自己的游戏能够让玩家投入更长的时间，那么，掌机游戏我们都能玩多久才能让“时间”变长呢？



1. 多周目的优惠条件

所谓“多周目”，一般定义是在游戏通关一遍后，可以继承通关存档开始新的游戏。“多周目”这个设定是从哪个游戏开始的现在已不可考，不过可以肯定的是，原来通常只能玩一遍的大部分“剧情类”游戏，因为多周目的存在而纷纷延长了生命力。一般来说，二周目都可以获得一周目无法获得的新要素或是厚道的“优惠条件”，让人们有再来一遍的动力。以Namco的“《传说》系列”为例，从《宿命传说2》开始，后续的多数作品几乎都有“Grade shop”的设定——通关后，根据本次通关的战斗评价点数“Grade”的累计，可以在新一遍游戏中获得诸如经验值10倍、继承部分道具、继承金钱等等优惠条件，更狠的是，在《宿命2》中，人气角色裘达斯的最强最酷最拉风秘奥义“真神炼狱刹”，以及最狠最变态甚至可以秒杀最终BOSS的晶术“疯狂彗星4段追加”，都必须在二周目以后才能使用，这样的设定让FANS又爱又恨，结果就自然而然地开始玩2周目甚至3周目了。

又例如《寂静岭 起源》，每次通关根据评价和结局都能在新的周目得到不同的强力武器，在一周目受够怪物的虐待和四处奔逃的玩家，当然不会拒绝在新周目的流程中去屠杀怪物。到了后来，甚至某些文字类AVG都开始出现周目的设定——《Clannad》是标准的文字游戏，但最终的大结局“True end”却必须在完成“Afterstory”模式3周目以后才会出现，给《Clannad》感人至深的300小时游戏时间画上一个完整的句号，而“周目”的继承，还会给新的游戏带来诸如“风子参上”之类的有趣要素，可以说“多周目”大大延长了这部作品的生命力。现在，在很多“剧情只有一种可能”的游戏中，多周目已经成了几乎必备的要素——不知不觉中，一个普通的RPG已经花去了你上百小时的时间了。

2. 多重选项和随机要素导致的重复游戏

所谓“多重选项”，个人的理解是“根据游戏中的选择不同，中途的发展和最后的结局会完全不一样”。基本上，这个设定是大部分的文字类AVG都有的，在小说式的情节发展中，有着数不清的选项，每一个选项都可能存在让后面的情节完全不一样的发展，走错一步就可能导致全盘皆输。以“攻略女生”的多数Galgame为例，一般情况下会存在好几个可追求的女主角，而部分女主角可能还会存在多重结局，这也让爱好者们多了一个重复攻略多遍的理由。在某些ACT或RPG中存在“分支路线”，每回游戏都只能选择一条路线来走，想看另一条路线就必须从头打一遍，而如果存在多个分支的话那就是更多的次数。例如PSP上的两代《星之海洋》，可以加入的角色每代都有十多个，但队伍里却只有8个位置，除了固定的几个必加入主角外，其他角色都需要玩家斟酌，而很多角色在加入上都会有冲突，像是1代的大叔和青年不能同时加入或是2代的大叔和Loli不能同时加入之类，最狠的是这个游戏还无法二周目……所以，玩家要做的只能是咬着牙重头开始打第二遍。另外，还有一些游戏的一些事件的发生是完全随机的，说白了就是比起技术来，游戏更考

验玩家的运气，玩家们想要看到这些事件或是收集这些要素，只能在同一个地方反复存档和读档（这种方法被称为S/L大法），不知不觉这时间就耗在“刷”随机事件中了，这类代表笔者碰到过的印象最深的当属《漫画同人会》，有一次笔者为了见到一个随机事件，竟然S/L了一个下午……

3. 疯狂的收集再收集

如今的大部分游戏都会有的要素，也是延长游戏“一周目”时间的最常见做法。最常见的“收集”是道具收集，一个RPG中总会有那么多得数不清的道具，很多东西其实根本没有用到的机会，但看着满满当当的道具栏也总会让人有莫名的充实感。收集道具的过程可谓麻烦到极致——商店里能买的道具很有限，有些道具只有敌人才会掉，有些道具只能在敌人身上偷（而且一些固定敌人还只有偷一次的机会），有些道具只能在迷宫的宝箱里捡，有些道具甚至要在前面达到N多奇怪的条件才会有惟一一次机会给挖出来。

《恶魔城》从《晓月》开始就有收集“魂”的要素，于是“刷魂”成了《恶魔城》玩家的必修功课，而在《苍月》中需要用魂强化武器这个设定更是让许多“久刷不出”的玩家们抓狂。著名游戏《口袋妖怪》则是以收集各种精灵为主，要完成全图鉴可谓是所有口袋玩家的夙愿，但这完成过程则相当不容易，那些能正常打败正常收到的也就算了（姑且不论收一些精灵所需达成的各种苛刻条件），开始的三主角精灵只能选一个就成了很多玩家心中的痛（对于无法与朋友交换精灵的玩家更甚），更麻烦的是某些神兽还需要到日本去参加某某活动才可以收到——这根本就是对国内玩家们的最深刻打击。在另一些RPG中，敌人甚至都成了一种收集要素，见到各种敌人并调查它们的等级、HP、弱点、可掉落物品等等，然后收入怪物图鉴，也让很多玩家乐此不疲。而在《牧场物语》中，各种各样的数据都成了收集的要素。可以说，“收集”这种设定，可谓真正诠释了“游戏玩的是过程而不是结果”这个定律。



◀《口袋妖怪》里的图鉴，谋杀了玩家无数游戏时间的元凶。

4. 只需要拿得起放得下

以上三种“谋杀时间”方法固然都十分强大，但有一种叫做“金手指”的究级武器可以打得它们再起不能。从某种意义上来说，金手指是所有“重视过程”的游戏的终极杀手。不过，接下来这种“武器”，恐怕是任何手段都无法改变的谋杀时间方式。

“拿得起放得下”代表什么？代表你忙里偷闲时随时都可以拿出掌机来玩，玩一会后就可以关机把掌机放入兜里继续干正事。这些游戏往往十分简单，要玩一局可能只需要几分钟时间，简单的游戏方式中包含简单的乐趣，让人们感受最简单的游戏乐趣，而这种游戏，往往会是人们保留和玩的时间最长的那种。例如PSP上的《音乐节拍》，这个游戏可以用自己下载到记忆棒中的MP3来玩，一首歌一般来说也就4到5分钟左右，况且这个游戏虽然简单但创意相当不错，玩起来也不需要特别费神，人们很明显是都愿意花很少的时间来“玩自己的音乐”的。又例如老任的《瓦里奥制造》，每个小游戏只有5秒钟的时间，一个关卡玩下来一般也就几分钟时间。

有些小游戏虽然简单，但却很容易让人深陷其中，不知不觉一段很长的时间就花在上面了。例如一代经典《俄罗斯方块》，上手简单，过程规则几乎人人知道，一旦真的玩上手了恐怕不到Game Over就不会停止，而这个游戏如果难度没有特别加强的话，一般都能玩相当长的时间也不会挂掉——这样也难怪“俄罗斯方块专用掌机”到现在仍然在市场上畅销了。另外值得一提的就是怀旧用的经典老游戏模拟器（有时也包括官方移植），这些游戏往往留着玩家们儿时的回忆，对于很久以前都能够背下游戏流程的怀旧玩家来说，随时都能玩一玩自己曾经深深爱过的游戏，也是对“拿得起放得下”的最好诠释。



▲至今仍有市场的俄罗斯方块机。

在厂商看来，一个游戏只要能玩到他们出续作为止就可以，但对我们来说，自己喜欢的游戏，恐怕无论玩多长时间都可以——

一个游戏，收集的所有东西全完美了，那么可以从头再来一次；

一个游戏，多周目全了而且各种技巧都掌握了，于是开始尝试各种另类玩法，如给自己加各种限制来通关；

一个游戏，同样的游戏移植到不同平台几乎没什么变化，但我们照样可以每个平台都玩至少一遍；

一个游戏，本来只有一种玩法，但某些玩家甚至可以把掌机倒过来玩（也可以竖着或是横着），于是“回字有4种写法，游戏也可以有4种玩法”……

所以，只要你有“爱”，一个游戏你就可以玩到永远！

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



忍者龙剑传 龙剑

NDS ◆ Tecmo ◆ ACT



当初，我首先是被《忍者龙剑传 龙剑》（以下简称《龙剑》）新颖的操作所折服，特别是用触笔也能耍出真实舞刀弄枪的效果着实让我兴奋了一把。其实当初公布的魅力BOSS战那激昂华丽的画面也是我期待《龙剑》的重要原因——虽然期间有漫长的延期。“千呼万唤始出来，犹抱琵琶半遮面。”把玩了一下新鲜出炉的《龙剑》，还蒙着蝌蚪文神秘面纱的本作，就画面而言绝对应了我小小的期待。操作也是图文并茂手把手地教，很容易就能上手，且招式不多也不复杂，实在急了就在屏幕上画圈圈也行。不过后期飞燕连翔可是最常用的狠招，所以前期要多用飞燕做热身运动，这也只是一上一横两笔即可带过，相较与《魔界村》的难度，《龙剑》可是太有亲和力啦。

BOSS虽然体型力量上占压倒性优势，但较轻松找到规律后也能过一把狩猎瘾。笔者比较喜欢在结束前用魄力的忍术华丽地谢了BOSS的幕。还有最让我感叹的是在众多杂兵和天女散花般黄魂的场景下，CPU表现出井喷似的动力，完全无拖慢，不愧是Team Ninja的硬派作品，有着过硬的综合技术实力。

最后聊一下剧情，感谢汉化，让笔者又经历一次惊险的旅程，从红叶被俘虏，到历险收集8颗黑龙石，再到吴红双叶合璧，释放真龙剑神威的主角把女魔黑龙双双斩首剑下，最终救得"美人"归，实乃实至名归，皆大欢喜。音效也要赞一个，可谓上乘，实战中主角痛快的喊杀声，击中敌人爽快的砍杀声，以及随着剧情时而低沉抑郁、时而欢快明晰、时而诡异凶险、时而“高山流水”的音乐，都很有带入感。

《龙剑》在笔者心中已是一款不折不扣的神作，虽有不足，却也瑕不掩瑜，难得再让笔者在无聊的生活中再热血一回。

评论人：SnakyMT　评分：10

恐怖病院

NDS ◆ Gamecock ◆ AVG

优点

刚进入游戏，你一定会被游戏的标题音乐吸引，因为它很好地烘托了游戏恐怖的气氛。游戏在一个黑暗的医院中开始，在手电筒的帮助下你只能看清正前方的道路。游戏的画面还算不错，血迹斑斑的墙壁，手持大刀的BOSS以及BOSS手中充满恐惧神情的女人都刻画得比较真实。游戏的音效也保持着较高的水准，屋外的雨声以及打雷声，喇叭里男人不知所云的讲话，让人心烦意乱的警报还有神秘小女孩的哭声，游戏的恐怖气氛被很好地营造出来，你甚至能有种玩第一人称《寂静岭》的感觉。游戏的操作比较流畅，还有手枪、霰弹枪、左轮和狙击步枪等多种武器可供选择，可以说，在游戏初期，这的确是一款水准不俗的恐怖游戏。

缺点

如果说游戏前期是优秀的话，那么游戏中后期的表现就让人失望了。游戏的场景极其单调，谜题设计也比较失败，在几乎一模一样的医院中乱转很容易让人厌烦。当你进入一个房间后，屋外的敌人会复位，也就是说，已经被你消灭了的敌人在你出房间后还得再打一遍，这就让人无法静下心来仔细探索游戏的每一个房间。游戏后期的敌人也比较强大，稍有不慎便会Game Over。此外游戏的流程偏短也比较让人遗憾。



总之，这是一款优点和缺点都非常明显的游戏，就和二三流的恐怖电影一样，你能从中发现惊喜，也很容易看出它和一流大片有着很大差距。最后要提的是，空气汉化组的汉化版已经消除了玩家语言上的障碍，有兴趣的朋友可以一试。

评论人：灼眼的夏亚　评分：7

火热秘技



栏目主持：盲先知

一天晚上吃饭时大家讨论起FC游戏，回来后马修突发奇想地玩起了FC的《赤影战士》、《敲冰块》、《魂斗罗》等一干游戏，引起了胧月、乌冬等数人围观，洋葱也过去凑热闹，她操起手柄后用掉N条命才打到第M关（具体数字隐去）。于是我凑过去问他们要不要金手指，结果遭到了大家的一致否定。也对，大家在玩FC的那个年代，大多不知金手指为何物，更别说用这个了，从金手指我们也能看出游戏的变迁啊。

PSP 乐高印第安纳琼斯 最初的冒险

美版 Lego Indiana Jones:The Original Adventures 秘技

和之前的《乐高星球大战》一样，游戏充满了各种能让人捧腹大笑的元素，原作电影中的各种情节也纷纷被恶搞，用积木演绎出的情节可是别有一番风味的。



○人物解锁

在大厅一楼左边教室(Classroom)的黑板前可以输入下列密码，就能获得各种不同的人物。

密码	人物
04EM94	Barranca
CHN3YU	Belloq (desert)
TDR197	Belloq (jungle)
VEO29L	Belloq (priest)
8246RB	Boxer
VJ5TI9	British officer
DJ5I2W	British troop
B73EUA	British troop commander
VJ3TT3	Captain Katanga
ENW936	Chatterlal
3NK48T	Chucin
2K9RKS	Colonel Dietrich
8EAL4H	Colonel Vogel
C7EJ21	Dancing girl
12N68W	Desert digger
2MK450	Desert enemy officer
N48SF0	Desert masked bandit
3RF6YJ	Desert monkey man
4NSU7Q	Desert soldier
1MK4RT	Desert swordsman
3NFTU8	Donovan
JSNRT9	Dr. Schneider (desert)
VMJ5US	Dr. Schneider (officer)
S93Y5R	Enemy Bazookaman1
MK83R7	Enemy bazookaman2
VJ48W3	Enemy butler
1MF94R	Enemy communications officer
VJ7R51	Enemy guard
YR47WM	Enemy guard (Nepal)
572E61	Enemy officer
B84ELP	Enemy pilot
V75YSP	Fedora
0GIN24	First mate
NE6THI	Grail knight
H0V1SS	Hovitos tribesman
VJ85OS	Indiana Jones (officer)
4J8S4M	Indiana Jones disguised
24PF34	Jungle guide
WMO46L	Kaokan
3M29TJ	Kazim (desert)
NRH23J	Kazim (Venice)
2NK479	Laoche
NFK5N2	Maharaja
13NS01	Major Toht
FJUR31	Mola Ram
2NKT72	Pankot assassin
VN28RH	Pankot guard
KD48TN	Punjabi dignitary
4682E1	Punjabi village elder
VJ37WJ	Sherpa brawler
ND762W	Sherpa gunner
0E3ENW	Slave child
VM683E	Thuggee
CNH4RY	Thuggee Chatterlal
T2R3F9	Thuggee priest
VBS7GW	Thuggee slavedriver
VK93R7	Willie DJ
MEN4IP	Willie pajamas
3NSLT8	Wuhan

○隐藏关卡

收集关卡中的物品就可以开启隐藏关卡。

隐藏关卡	出现方法
Young Indy level	在Raiders Of The Lost Ark中收集全部物品。
Ancient City	在Temple Of Doom中收集全部物品。
Warehouse level	在The Last Crusade中收集全部物品。

下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击"File"菜单中的"Add game"添加一个游戏项目，再点击"Add cheat"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"Update Code"按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为"usrcheat.dat"放到TF卡中的"_system_"目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 前线任务2089 疯狂边境

日版 フロントミッション2089 ボーダー オブ マッドネス 金手指

○Game ID：YFLJ 884D1D67

全道具
12125D12 0000E3E3
02125D14 E3E3E3E3
12125D18 0000E3E3
22125D1A 000000E3



金钱最高
02126814 0098967F

斗技场必胜
521D85D0 E1A07000
021D85D4 EAF89EB1
021D8674 EAF89E91
E20000A0 00000048
E59FC038 E59CC000
E28CC082 E157000C
91D720B4 859F2028
85872000 EA076145
E59FC018 E59CC000
E28CC082 E150000C
91D030B4 859F3008
85803000 EA076165
021F6D5C FFFFFFFF
D0000000 00000000

人物等级最高
ストーム
02262FA0 270F270F
02262FA4 270F270F
レイン
02262FD0 270F270F
02262FD4 270F270F
チャンプ
02263000 270F270F
02263004 270F270F
オッドアイ
02263030 270F270F
02263034 270F270F
グレイ
02263060 270F270F
02263064 270F270F

NDS 世界因我而转

日版 世界はあたしでまわってる 金手指

○Game ID：YFMJ ebfad0cb

金钱最高
021F27BC 0098967F

金钱最高
121F0AB2 000003E7

怪兽和道具图鉴全开
D5000000 FFFFFFFF
C0000000 00000019
D6000000 021F2C9C
D2000000 00000000

HP999
121F2688 000003E7

MP999
121F268C 000003E7

等级99
221F2684 00000063

获得全魔法
021F267C 2FFFFFFF

强度999
121F268E 000003E7

敏捷999
121F2690 000003E7

体格999
121F2692 000003E7

贤德999
121F2694 000003E7

攻击999
121F269E 000003E7

防御999
121F26A0 000003E7

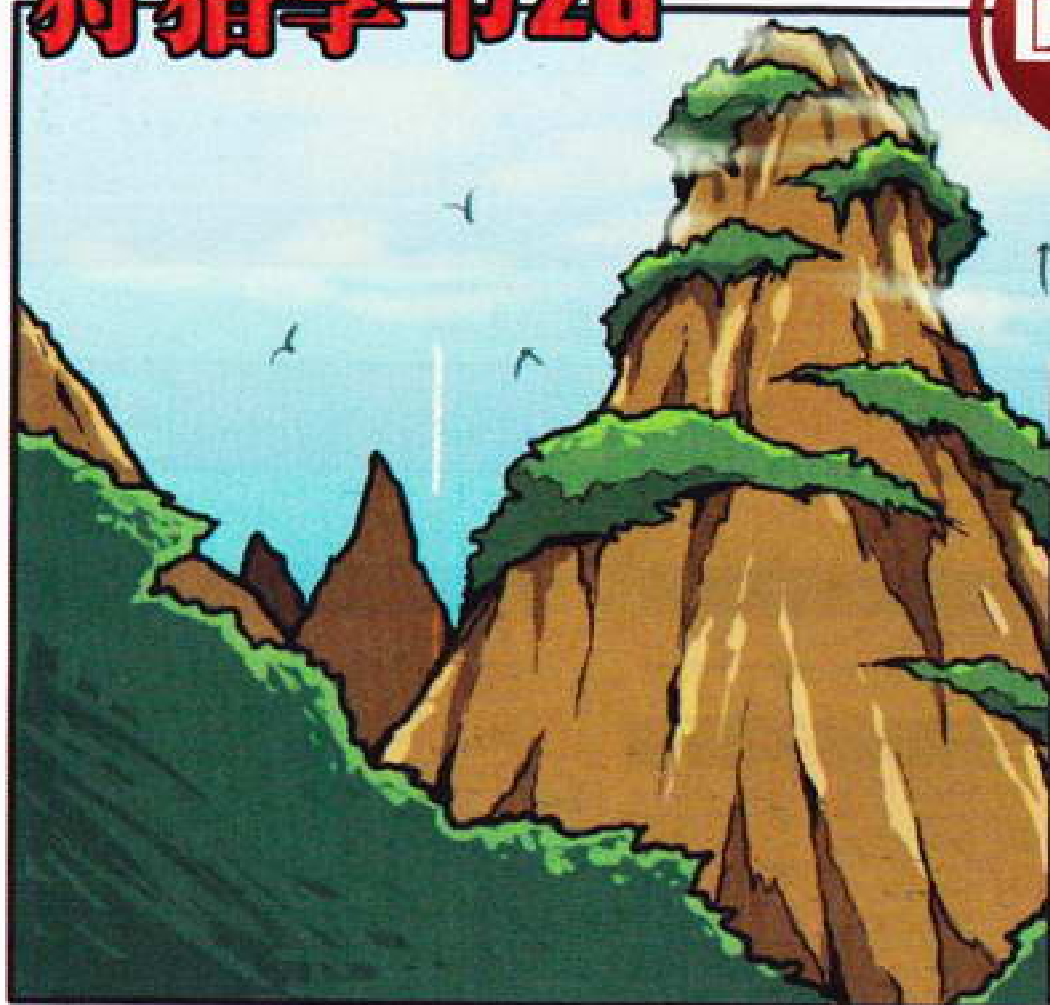


火耐性999
121F26AC 000003E7

水耐性999
121F26AE 000003E7

光耐性999
121F26B0 000003E7

狩猎季节2G 画廊 第6话















http://blog.sina.com.cn/licut

绘 licut


波卡西树海中的岩峰，即使海拔很高也不至于会有结冰现象吧……


保持敏锐的洞察力和谨慎的心理。这才是我这种上位猎人的…


…特点？


啪啦！！


我靠哪来的石头？！上面的给老子小心点！！




阿伟？！阿伟！…这是怎么回事？越来越冷…风越来越大…
阿伟……不见了。
TO BE CONTINUED...

掌机游戏综合发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

《吉他英雄 巡演》是目前全球最热门的音乐游戏“《吉他英雄》系列”首度登陆掌机平台的作品，火爆的氛围配合独特的专用控制器，势必将掀起一股掌上音乐热潮。6月26日，NDS平台集结了大量待发售人气作品，《大合奏　兄弟乐队DX》、《魔界战记　魔界王子与赤之月》、《BLEACH　第三幻影》、《寒蝉鸣泣之时》，以及日本国民赛马游戏新作《达比赛马DS》……简直玩都玩不过来。同日的PSP新作《剑、魔法与学园物》是一款“可爱化”后的《巫术》类作品，由《世界树迷宫》开始喜欢上此类游戏的玩家可以尝试一下。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

3.红色字体为受瞩目游戏。

NINTENDO DS

2008年6月19日			
鬼魂力量 创世 スペクトラルフォース ジェネシス	Idea Factory	SLG	5040日元
2008年6月22日			
吉他英雄 巡演 Guitar Hero：On Tour	Activision	MUG	49.99美元
2008年6月26日			
狼与香辛料 我与赫萝的一年 狼と香辛料 ボクとホロの一年	Ascii Media Works	AVG	5040日元
寒蝉鸣泣之时 绊 第一卷・祟 ひぐらしのなく頃に絆 第一巻・祟	Alchemsit	AVG	3990日元
达比赛马DS ダービースタリオンDS	Enter Brain	SLG	5775日元
拼图世界 大激斗！拼图大战英雄 ジグソーワールド 大激斗！ジグソーヒーローズ	日本一Software	PUZ	5040日元
魔界战记 魔界王子与赤之月 魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	日本一Software	S・RPG	5040日元
BLEACH 第三幻影 BLEACH ザ・サード・ファントム	SEGA	S・RPG	5040日元
模拟大楼DS The TowerDS	Digi Toys	SLG	5040日元
大合奏 兄弟乐队DX 大合奏バンドブラザーズDX	Nintendo	MUG	4800日元
国盗头脑战 信长的野望 国盗り头脑バトル 信长の野望	Koei	SLG	5040日元
2008年7月3日			
利克与约翰 消失的两幅画 リクとヨハン 消えた2枚の绘	fonfun	AVG	4800日元
七日死游戏 ナナシ ノ ゲエム	Square Enix	AVG	5040日元
2008年7月10日			
多卡邦之旅 友好地对决吧 ドカポンジャーニー なかよくケンカしてっ	Sting	TAB	5040日元
传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团 传说のスタフィー たいけつ！ダイール海贼团	Nintendo	ACT	4800日元
花样男子 恋爱吧少女 花より男子 恋せよ女子！	Konami	AVG	5250日元
节奏改造大战 龙剑战记2 カスタムビートバトルドラグレイド2	NBGI	ACT	5040日元
火影忍者 疾风传 激突！鸣人VS佐助 NARUTO—ナルト—疾风传 激突！ナルトVSサスケ	Takara Tomy	ACT	5040日元
2008年7月17日			
勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁	Square Enix	RPG	5490日元
噩梦骑士 ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	RTS	6090日元
合金弹头7 メタルスラッグ7	SNK Playmore	ACT	5040日元
2008年7月24日			
黄昏综合症 禁断都市传说 トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说	Spike	AVG	5040日元
街道创造者DS 街ingメーカ—DS	D3 Publisher	SLG	5040日元

2008年7月31日			
节奏天国 金	Nintendo	MUG	3800日元
リズム天国 ゴールド			
心跳魔女神判2	SNK Playmore	AVG	5040日元
どきどき魔女神判2			
盗贼皇女	MMV	A·RPG	5040日元
スティールプリンセス 盗贼皇女			
信长的野望DS2	Koei	SLG	5040日元
信长の野望DS2			
熊猫日记	NBGI	ETC	5040日元
パンダさん日记			
小芝麻2 我家宝宝最棒	Creative Core	ETC	5040日元
まめゴマ2 うちのコがイチバン			
2008年8月7日			
火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	Nintendo	S·RPG	4800日元
ファイアーエムブレム 新·暗黒龙と光の剑			
召唤之夜2	NBGI	S·RPG	5040日元
サモンナイト2			
2008年8月22日			
雷电十一人	Level-5	RPG	4800日元
イナズマイレブン			
2008年9月4日			
蓝龙 PLUS	AQ Interactive	RTS	5980日元
ブルードラゴン プラス			
2008年夏			
AWAY 混乱的迷宫	AQ Interactive	RPG	5229日元
AWAY シャッフルダンジョン			

PLAYSTATION PORTABLE

2008年6月17日			
秘密特工叮当	SCEA	ACT	39.99美元
Secret Agent Clank			
2008年6月19日			
超级机器人大战A 携带版	NBGI	S·RPG	6615日元
スーパーロボット大战A PORTABLE			
2008年6月26日			
剑、魔法与学园物	Acquire	RPG	5040日元
剑と魔法と学园モノ			
胜利海报6 2008	Koei	SLG	5040日元
ウイニングポスト6 2008			
神曲奏界 0~4话完全版	Prototype	AVG	4515日元
神曲奏界ポリフォニカ 0~4话フルパック			
2008年7月10日			
战神 落日的悲怆曲	Capcom	ACT	5240日元
ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲怆曲			
新世纪GPX 高智能方程式VS	Sunrise	RAC	5040日元
新世纪GPX サイバーフォーミュラVS			
2008年7月17日			
高达 激战宇宙	NBGI	ACT	5040日元
ガンダム バトルユニバース			
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	System Soft Alpha	A·RPG	5040日元
ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁			
2008年7月24日			
罪恶装备XX 重音核心 PLUS	Arc System Works	FTG	3990日元
ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス			
无限轮回 梦归古城	日本一Software	AVG	5040日元
インフィニットループ 古城が见せた梦			
英雄传说 空之轨迹 the 3rd	Falcom	RPG	5040日元
英雄传说 空の轨迹 the 3rd			
2008年7月31日			
玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+	Gust	RPG	5040日元
マナケミア 学园の炼金术士たち PORTABLE+			
梦幻之星 携带版	SEGA	A·RPG	5040日元
ファンタシースターポータブル			
PC-E精选 银河少女传说合集	Hudson	ETC	2940日元
PCエンジン ベスト コレクション 银河お娘样コレクション			
PC-E精选 天外魔境合集	Hudson	ETC	2940日元
PCエンジン ベスト コレクション 天外魔境コレクション			
2008年8月7日			
流行之神2 携带版 警视厅怪异事件簿一	日本一Software	AVG	5040日元
流行り神2 ポータブル 警视厅怪异事件ファイル			
2008年			
异说 最终幻想	Square Enix	FTG	售价未定
ディシディア ファイナルファンタジー			

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年6月3日～2008年6月14日

本辑的PSP游戏可谓创下了此栏目开办以来最少的记录，不过不要紧张，好游戏都卯足了劲留在月底呢。《乐高印第安纳琼斯》是近期为数不多的值得推荐的PSP游戏，其素质比NDS版高了不少，如果有机会的话一定要体验一下这种欧美风格的恶搞。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2332	美	乐高印地安那琼斯 最初的冒险	512Mb	2343	欧	脑力挑战赛 下一版	128Mb
2333	美	功夫熊猫	256Mb	2344	欧	午夜赌场游戏集合	256Mb
2334	欧	怪兽卡车	512Mb	2345	日	九十九滴泪	256Mb
2335	德	驾驶教练	128Mb	2346	日	DS山村美纱悬疑 京都杀人事件档案	256Mb
2336	欧	爱玛在山上	128Mb	2347	荷	K3	128Mb
2337	美	召唤之夜 双子时代	1Gb	2348	美	美国今日填词挑战	64Mb
2338	欧	世界树迷宫	256Mb	2349	日	绯色的欠片DS	2Gb
2339	美	宠物医生2	512Mb	2350	日	七色星露DS 由触摸开始的初恋物语	512Mb
2340	欧	乐高印地安那琼斯 最初冒险	512Mb	2351	欧	新国际田径运动会	512Mb
2341	欧	汉娜蒙塔娜 音乐会	256Mb	2352	日	世界以我为中心	512Mb
2342	美	神奇绿巨人	512Mb				

PSP ISO

名称	容量大小	名称	容量大小
乐高印第安那琼斯 最初的冒险	536MB	世界纸牌锦标赛	443MB
大众高尔夫 携带版2	457MB		



影音更新区

近期家用机上的热点游戏非《MGS4》莫属了，其超乎想象的精彩剧情甚至让某些所谓的“大片”也自愧不如。游戏的限定版附赠了一张BD特典影像，如果你是系列的粉丝，就一定要下载下来仔细地看一看。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
潜龙谍影4 限定版BD特典 小岛秀夫的基因	480MP4	龙珠剧场版第八弹 最强对最强	480MP4
魔鬼名单	480MP4	黑之契约者	480MP4
绝世天劫	720MP4	趣味游戏	480MP4
官场斗	480MP4	CLANNAD	480MP4
龙珠剧场版第十一弹 燃烧吧！热战	480MP4	圣斗士星矢 天界篇 序奏	480MP4
龙珠剧场版第十弹 赛亚人极限战斗	480MP4	新机动战记 高达W(全)	480MP4
龙珠剧场版第九弹 100亿能量战士	480MP4	杀手47	480MP4

软件更新区

碟中谍公司设计的移动英语通软件是目前最好的英语学习工具之一，继登陆PSP后，这款软件又登陆NDS平台，加入了对双屏以及触摸的支持，使用起来更方便。如果你是为学生，一定不要错过哦。这周PSP软件方面则比较沉寂，3.95 GEN2固件的推出并没引起刷机热潮。《怪物猎人P2G》全武器升级路线查看器推出了V2.1版，是各位猎人们极其有力的帮手。

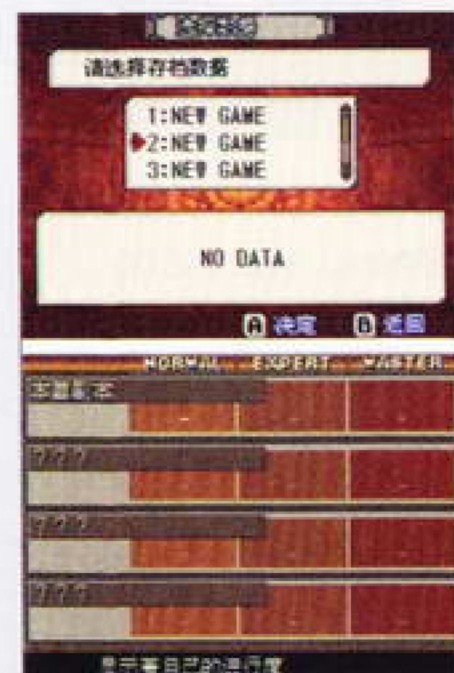
PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PSPMSX	V1.3.0	MSX模拟器	Kaiten Patissier	V1.0	日式风格同人游戏
NervOS	V2.0.5	系统软件	PSP Kurok Demo	V0.3	FPS同人游戏
《怪物猎人2G》全武器升级路线查看器	V2.1	游戏资料查看工具	PSP Super Mario Toy	–	马里奥同人游戏
			聆歌播放器	V1.5.a131	可显歌词的播放器

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
Yahoo Messenger	V0.1 Beta	聊天软件	FrodoDS	–	Commodore 64模拟器
VNDS	V1.3.5	有声电子书软件	MemorizeME	–	考验记忆力游戏
碟中谍移动英语通	V1.0	英语学习软件			

中文游戏区





《灵光守护者》V3 | IND

相比之前的版本，V3版解决了ACT6的死机BUG、修正了技能栏单字乱码现象、找出了文本中其他的错误并修改，建议各位下载这个最新升级版。





《紧急出口》 | IND

PSP上原创同名游戏，移植到NDS后也得以汉化，端午节当天放出。之前PSP上的两作也都有汉化版，这个系列在汉化圈真是炙手可热。



《三国志大战DS》重润版 | CG汉化组

这个版本较之前的版本在文本方面进行了重新润色。作为CG汉化组为数不多的NDS汉化游戏，本作得到了很高的重视，有专门的页面在网站推出，希望汉化版越来越完美。



《口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队》汉化版 | D商

网友KunLunShen为我们DUMP了一款全新的D商汉化的GBA游戏——《赤之救助队》的汉化版。汉化素质虽说一般，但是总比原来满屏的日文要好上许多，各位口袋玩家不要错过。



《合金装备 掌上行动》 | CG汉化组

同样是端午节的汉化礼物，汉化素质相当之高。而且游戏本身于是非常优秀的作品，此次得以汉化，各位PSP玩家实在不容错过。

本下载列表包含2008年6月3日～2008年6月14日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。



精彩内容导视

本辑看点



羽纹：虽然《洛克人ZERO3》是一款几年前就发售的老游戏，不过鉴于游戏出色的素质，目前还在孜孜不倦地进行研究的FANS也不在少数。而本辑超级玩家栏目要给大家带来的就是这段由国内玩家“PC菜鸟”制作的“《洛克人ZERO3》一周目极速通关影像”，这个视频的目的就是以挑战最速为目标，除此之外将不再做任何限制，下面就让我们来欣赏“PC菜鸟”的精彩表演吧！另外补充一句，这次影像所创造的最速成绩在国内排名可是NO.1哦！



游戏展望台



由Capcom制作的法庭辩论冒险游戏“《逆转裁判》系列”在GBA及NDS平台获得了空前的成功，而此时具有外传性质的作品《逆转检察官》则是一款以案发现场为游戏舞台的推理冒险游戏，喜欢“《逆转》系列”的玩家快来通过视频一睹本作的魅力吧！

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队

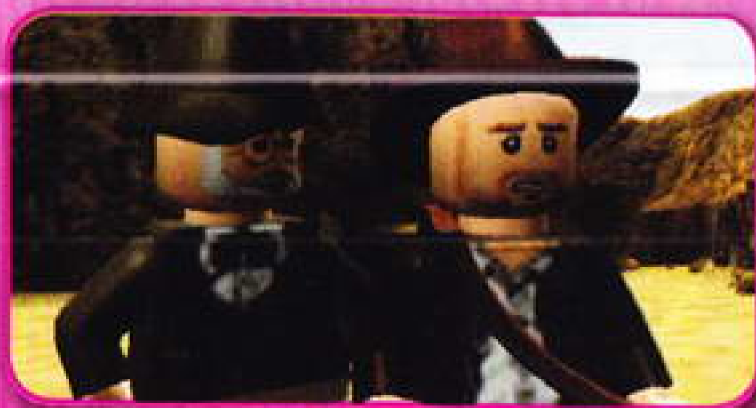
本辑为您收录了《13岁的Hello Work DS》、《欧洲冠军联赛 2008》、《功夫熊猫》、《绯色的碎片DS》等七款作品的抢先试玩影像，让您在第一时间内掌握掌机游戏的最新动态。



近期掌机游戏全面收录，为您打造绚酷的视觉盛宴！

火热试玩区

本次《火热试玩区》栏目里着重为您介绍《乐高印地安纳琼斯 最初的冒险》，这部作品的素质受到几位小编的一致好评。除此之外还有Kid公司的著名恋爱游戏“《秋之回忆》系列”的最新PSP移植版信息。





软饼干：《乐高印地安纳琼斯 最初的冒险》是今年第一款真正让人眼前一亮的电影改编类游戏。在游戏中出现的角色并不是普通的卡通造型，而是以著名的拼装乐高玩具的形式来表现。原本在电影里酷酷的琼斯大叔，在游戏中则是以圆嘟嘟的脑袋，矮胖胖的的乐高身材示人，配合他那猥琐的笑容，真是Q到不行了。此次的《乐高印第安纳琼斯》一口气登陆了多个平台，而在掌机方面，本作也同时发售了PSP和NDS两个版本，下面大家就跟随我和乌冬的演示去了解一下吧！

《四叶草》第二期

少女流行文化时尚资讯志

6月下旬
全国上市







※本刊为双封面



本期赠品：《甜甜私房猫》主题桌上置物盒！

卷首特辑：黑与银的狂潮 最终幻想角色服饰赏
国民极道！群英谱

特别企划：二次元宠物对对碰
KAT-TUN：浴衣下的妩媚

美少女加油站：婴儿肌肤彩妆秘密教程
燃烧吧！脂肪！！健康瘦身讲堂

112页精彩内容+动听CD+可爱赠品

口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志
224页全彩
32开

特别报道：No.492塞伊米新形态现身！
研究所：口袋妖怪详尽分析vol.10　战鸟无惧
劲作攻略：《口袋妖怪 钻石·珍珠》华丽大赛完全攻略
口袋漫画：口袋妖怪突击队 融合、口袋妖怪DP物语、口袋妖怪四格大百科

口袋玩家
POKéMON
VOL.10

超值精美赠品
猫之手相架+DP精灵贴纸

特别报道
《白金》后续报道
“草刺猬”塞伊米的新形态——天空形态！

专题企划
口袋世界地理漫谈 关东篇（下）
口袋妖怪原型探析9
继续探析游走于游戏和现实之间的口袋妖怪世界的原貌

口袋漫画
口袋妖怪DP物语
口袋妖怪突击队 融合 漫画版
口袋妖怪四格大百科

研究所
口袋妖怪详尽分析
组队课堂
技能评析
三大主打研究课题，继续奉上精彩！

6月下旬
全国上市



口袋光环DVD
最新《宠物小精灵DP》动画
宠物小精灵放送局（4~8）

ISBN 7-88527-098-8


本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元